استراتيجيّة الشّطرنج

من البداية إلى البطولة

أعدّ النصّ العربيّ
عماد فرحات

مكتبة لبنان ناشرون

كِينْغ فِيشَر
مَكتَبة لبْنَان نَاشِرُون ش.م.ل

نَشْر مَكتَبة لبْنَان نَاشِرُون
بالتّعَاوُن مَع شَرِكة كِينْغ فِيشَر لِلنّشْر

حُقوق الطّبْع © كِينْغ فِيشَر - الطّبعَة الإنكليزيّة
حُقوق الطّبْع © مَكتَبة لبْنَان نَاشِرُون ش.م.ل - الطّبعَة العَربيّة

جَميع الحقوق محفوظة : لا يجوز نشْر أيّ جُزء مِن هَذا الكِتاب أو تَصويره
أو تَخزينه أو تَسجيله بأيّ وَسِيلَة دُون مُوافقَة خَطّيّة مِنَ النّاشِر.

مَكتَبة لبْنَان نَاشِرُون
صُندُوق البَرِيد : 11-9232
بَيروت - لبْنَان

وُكَلاء وَمُوزّعون في جَميع أنحَاء العَالَم

الطّبعَة الأولى : 2004
طُبِعَ في لبْنَان

ISBN 9953-33-425-0

المحتويات

الجزء الأوّل

مقدّمة

مقدّمة 6

اللعبة المتطوّرة 8

أساسيّات الشِّطرَنج

ترتيب القطع 10

الشاه 12

الرُّخّ 13

الفيل 14

الوزير 15

الفَرَس 16

البَيْدق 17

الرموز الاصطلاحيّة 18

تهديد الشاه وأخذه I 20

تهديد الشاه وأخذه II 22

الشطرنج المادّيّ 24

نقلات خاصّة 26

دخول المعركة

افتتاح اللعبة 28

الشُّوَك والدبابيس والأسياخ 30

أربع هجمات قاضية 32

التضحية! 34

ما هو التعادل؟ 36

تمارين تدريبيّة 38

أوضاع اختباريّة 40

الجزء الثاني

عالم الشِّطرَنج

بطولة العالم I 42

بطولة العالم II 44

اللاعب الأعظم 46

أقصر الألعاب وأطولها 48

التحديق والهزّ 50

الروس والشطرنج 52

الكمبيوتر والشطرنج 54

التحدّي الأكبر 56

المَراجع

مَسرَد التعريفات 58

أجوبة ومصادر 60

مَسْرَد (كَشّاف) 62

◁ يبيِّن هذا الرسم المصريّ القديم أنّ الناس يمارسون ألعاب الرُّقعة منذ ألوف السنين.

مقدّمة

الشِّطرَنج لعبة حربيّة. فأنتَ تقود جيشًا وخصمُك، أي عدوّك، يقود جيشًا آخر. ومصير جيشك يعتمد كلّيّةً على مهارتك الخاصّة. فمعظم الألعاب الأخرى تعوِّل على الحظّ - أيُّ نقلة يمكن أن يحدّدها تدحرجُ نَرْد، أو كشف ورقة لعب. لكن في الشطرنج ليس هناك ضروب من الحظّ. فأنت مسؤول تمامًا عن نجاحك أو فشلك، وهذا ما يجعل الشطرنج من أمتع الألعاب التي يحلو الفوز بها.

اللعبة الأفضل

قبل أن تقوم بنقلة ما على رقعة الشطرنج عليك أن تحاول التكهّن قدر المستطاع كيف ستكون ردّة فعل خصمك. وعندما تقرّر كيف ستلعب عليك أن تستخدم العقل والذاكرة والمنطق معًا، إضافةً إلى شيء من الحدس والإلهام.

لقد أظهرت الحسابات أنّ النقلات المحتملة على رقعة الشطرنج تفوق عدد الذرّات في الكون. الأمر الذي يساعد على تفسير شعبيّة اللعبة عبر العصور. فالشطرنج لغز لم يُحلّ قطّ. وحتّى في عصر الكمبيوتر اليوم، يبقى معقّدًا ومدهشًا كما كان لدى ظهوره في الهند قبل نحو ألف وخمسمئة سنة.

◁ من القرن الثامن حتّى القرن الحادي عشر، أنتج العالم الإسلاميّ أفضل لاعبي الشطرنج. وكان العرب أوّل اللاعبين الذين سجّلوا نقلاتهم. واستمرّ كثير من هذه الألعاب حتّى اليوم.

«الشطرنج هو الحياة في صورة مصغَّرة. الشطرنج صراع، الشطرنج معارك».

غاري كاسپاروف، بطل عالميّ في الشطرنج

◁▷ تعود قطع شطرنج جزيرة لويس إلى حوالى القرن الثاني عشر. وهي تشكّل أقدم مجموعة كاملة متبقّية. والقطع منحوتاتٌ من عاج أنياب الفظّ (فيل البحر) تصوِّر شخصيّات ذات طباع خشنة متنوّعة تتراوح بين الغضب والتجهّم.

أصول الشطرنج

لا أحد يعلم كيف بدأت لعبة الشطرنج. وليس واضحًا ما إذا كان قد ابتكرها شخص واحد، أو ما إذا كانت عدّة ألعاب مختلفة قد اندمجت تدريجيًّا في لعبة واحدة. وقد مورست ألعاب الرُّقعة منذ 6000 سنة على الأقلّ، لكنّ لعبة الشطرنج بشكلها المتعارف عليه اليوم يمكن أن تعود أصولها إلى الهند إلى حوالى 600 سنة ميلاديّة. وربّما تعود جذورها إلى ما قبل ذلك التاريخ. حتّى إنّه يجوز أن تكون قد انبثقت من احتفال دينيّ كان يقام من أجل التكهّن بالمعادلة بين الخير والشرّ.

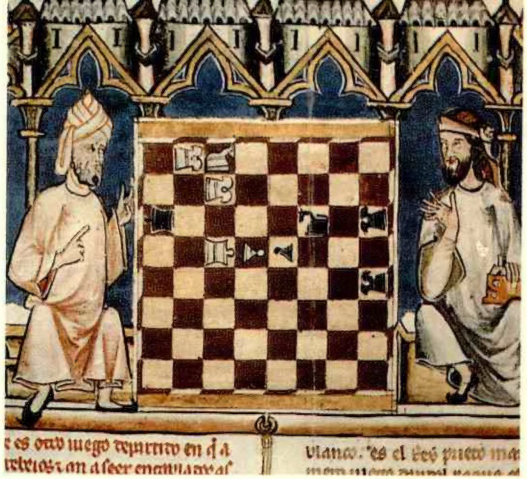
انتشر الشطرنج بسرعة من شمال الهند إلى بلاد فارس. وبعد الفتح العربيّ خلال القرن السابع، وصل إلى العالم العربيّ. ازدهر الشطرنج في العصر الذهبيّ للإسلام بين القرنَين الثامن والحادي عشر. وبما أنّ العرب كانوا علماء رياضيّين متفوّقين، بالطبع توافقت الطبيعة الهندسيّة للشطرنج مع اهتماماتهم العلميّة.

وصل الشطرنج إلى أوروبا عبر عدد من الطرق التجاريّة المختلفة، فضلًا عن الفتح العربيّ لإسبانيا في القرن الثامن والفتح الإسلاميّ لصقلّية بعد ذلك بوقت قصير. كما إنّ الڤايكنغ نقلوا اللعبة مسافةً أبعد باتّجاه الغرب. ومع بداية القرن الحادي عشر، أصبح الشطرنج معروفًا جدًّا في أنحاء أوروبا.

◁ وصل الشطرنج إلى أوروبا من العالم العربيّ عبر الطرق التجاريّة ومن خلال الفتوحات. وفي فترة زمنيّة قصيرة أصبح لعبةَ الرقعة الأكثر شعبيّةً في أوروبا.

اللُّعبة المتطوّرة

خلال أواخر العصور الوسطى، بين عامَي 1100 و1450، أثبتَ الشطرنج أنّه لعبة الرقعة الأكثر شعبيّةً في أوروبا بين الطبقات الحاكمة. ولم يصبح الشطرنج لعبة يمارسها ملايين الناس العاديّين إلّا في القرن العشرين.



△ الدراسة الأوروبيّة الأقدم للشطرنج هي عمل فنّيّ إسبانيّ يعود إلى أواخر القرن الثالث عشر.

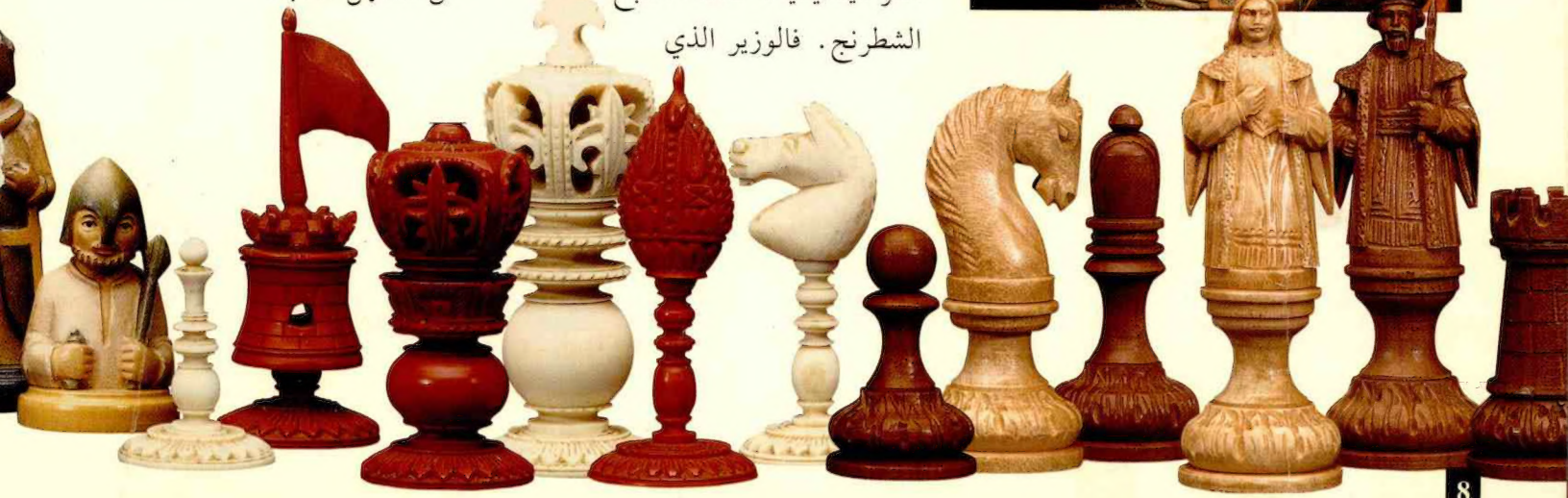
▽ عندما تمّ رسم هذه اللوحة الإيطاليّة عام 1555، والتي تظهر فيها أختان تلعبان الشطرنج، اتّخذت قواعد اللعبة شكلها الذي نعرفه اليوم.

مرآة المجتمع

أسماء القطع التي نستعملها اليوم، أي الشاه والوزير والفيل والفَرَس، تحدّدت خلال العصور الوسطى عندما كان المجتمع شديد التنظيم ومعدًّا للحرب. وقد عَكَس الشطرنج ذلك العالم الصارم ووجد مكانًا له في كثير من أغاني وأشعار تلك الفترة.

تغيّرات ديناميكيّة

بعد خمسينات القرن الخامس عشر، أي خلال ما يُعرف بعصر النهضة الأوروبيّة، تطوّرت قواعد الشطرنج لتصبح على النحو الذي نألفه. وحين أصبح المجتمع والحياة الثقافيّة أكثر ديناميكيّةً، كذلك أصبح الشطرنج. فالوزير الذي بقيت سلطاته محدودة حتّى ذلك الوقت، أصبح القطعة الأقوى على الرقعة. ووسَّع الفيل مداه، وسُمح للبيادق بأن تتقدّم مربَّعين في بداية اللعبة. هذه التغيّرات في القواعد تعني أنّ هجومًا خاطفًا أصبح ممكنًا بدءًا من مستهلّ اللُّعبة.



الشطرنج في حالة تنقُّل

أَنتجَت حضارات ومناطق كثيرة مختلفة لاعبي شطرنج عظماء على مدى قرون. وخلال عصر النهضة الأوروبيّة، كانت إسبانيا وإيطاليا الأمّتَين الأقوى في لعب الشطرنج. ومنذ أواسط القرن الثامن عشر، أنتجت فرنسا الكثير من اللاعبين الممتازين. وفي أواسط القرن التاسع عشر، عندما كانت الإمبراطوريّة البريطانيّة في أوجها، أصبحت لندن مركزًا للعبة الشطرنج. مع أوائل القرن العشرين، لم يعد الشطرنج لعبة يمارسها المترفون والأثرياء دون غيرهم. ولمّا أصبح الشطرنج أكثر ديمقراطيّة، انتشرت مراكز التفوّق في أنحاء العالم، أي في أوروبا الوسطى (برلين، ڤيينا، بوداپست)، وفي الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا، وفي أميركا الشماليّة والجنوبيّة. لقد أصبح الشطرنج في الواقع لعبة الجميع.

تاريخ حيّ

خلال التاريخ السحيق والمتنوّع للشطرنج، أضاف كلّ جيل شيئًا إلى خبرة ومعرفة الجيل الأسبق. وبقيت سجلّات حول اللعبة على مرّ العصور مكّنتنا من تتبّع خطّ واضح للتفكير يعود بنا إلى الأيّام الأولى للّعبة. فكلّما لعبتَ الشطرنج شاركتَ في نشاط قديم وأجريت اتّصالًا مباشرًا مع لاعبين عاشوا منذ 1500 سنة تقريبًا.

هل تعلم؟

مِنَ الكتب الأولى التي طبعها وليام كاكستون بالإنجليزيّة كتاب «لعبة الشطرنج ولاعبوها»، عام 1474.

△ خلال القرن التاسع عشر، انتشرت أندية الشطرنج في أنحاء أوروبا. ودارت المباريات في المقاهي التي كانت بمثابة أماكن لقاءات اجتماعيّة هامّة في ذلك الزمان.

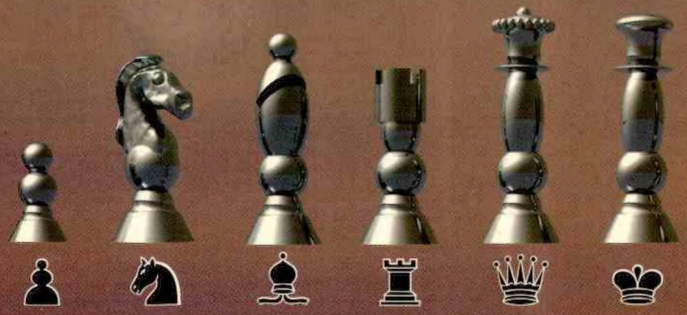
△ في بداية القرن الحادي والعشرين، أصبح ملايين الناس في أنحاء العالم يلعبون الشطرنج. وتُواصل شعبيّة هذه اللعبة القديمة العهد نموَّها.

△ شكَّل شطرنج الكمبيوتر حدثًا كبيرًا خلال العقدَين الماضيَين، إذ تمكّنك برامج لعب الشطرنج المتطوّرة من اللعب ضدّ الآلة؛ كما أنّها وسيلة هامّة لتحسينِ لعبك.

◁ خلال التاريخ السحيق للشطرنج، أوحَت القطع المختلفة تشكيلةً واسعة من التصاميم. هذه النماذج أتت من ألمانيا في القرن الثامن عشر، والصين في القرن التاسع عشر، وإيطاليا في القرن العشرين.

ترتيب القطع

الشطرنج لعبة يلعبها لاعبان على رقعة مؤلّفة من 64 مربّعًا، نصفها أبيض (أو باهت اللون) والنصف الآخر أسود (أو داكن اللون). لاعبٌ يقود القِطع البيض والآخر يقود القطع السود، ويتمّ تحريكها مداورةً. الأبيض هو الذي يقوم دائمًا بالخطوة الأولى في بداية اللعبة.



شاه وزير رُخّ فيل فَرَس بَيْدق

عندما تُحدِّد وضعيّة الرقعة في بداية اللعبة، تأكّد من جعل المربّع الأبيض في الزاوية اليمنى. هذا يساعدك على ترتيب القطع لبدء اللعبة فضلًا عن كونه جزءًا من قواعد اللعبة.

يتمّ ترتيب القطع دائمًا بالطريقة ذاتها لبدء اللعب. ففي صفّ المربّعات (أو الصفّ الأفقيّ) الأوّل تقف القطع الأكثر أهمّيّةً. الرُّخّان يجلسان في الزاويتَين. ويليهما في كلا الجانبَين الفَرَسان. ومن بعدهما يأتي الفيلان وأخيرًا، في المربّعَين الأوسطَين، يقف الشاه والوزير.

تأكّد من وضع الشاه والوزير في المربّعَين الصحيحَين. هناك قاعدة سهلة تساعدك على القيام بذلك، وهي أن يَقِفَ الوزير في المربّع الذي بلونه. بعبارة أخرى، إذا كان لديك وزير أبيض فهو يوضع في المربّع الأبيض الأقرب إلى الوسط. وإذا كان لديك وزير أسود فهو يوضع في المربّع الأسود الأقرب إلى الوسط. وأمام هذه القطع، في الصفّ الأفقيّ الثاني، يوجد صفّ من ثمانية بيادق.

يجب أن توضع القطع دائمًا في وسط المربّعات. ويُسمح بوضع قطعة واحدة فقط في مربّع كلّ مرّة. لكن يمكن أَسرُ قطع العدوّ بالتحرّك إلى مربّع تحتلّه إحدى قطعه وإزالتها.

◁ في هذا الكتاب كثيرًا ما يشار إلى رقعة الشطرنج والقطع برسم بيانيّ بسيط. فإذا كنت غير متأكّد من نوع القطعة يمكنك الرجوع إلى الصفحة المقابلة.

الشاه

من السهل التعرّف إلى الشاه. ففي معظم أطقُم الشطرنج هو القطعة الأطول وله عادةً تاج على رأسه.

الشاه هو القطعة الأكثر أهمّيّةً على رقعة الشطرنج. وتدور كلّ اللعبة حول الصراع لإيقاع الشاه في شَرَك يؤدّي إلى أخذه. فإذا خسرتَ هذه القطعة خسرت اللعبة، لذلك إنّه من المهمّ أن تبقي الشاه آمنًا قدر الإمكان. والأفضل عادةً أن تضع الشاه بعيدًا في جانب الرقعة وأن تحيطه بدرع واقية من البيادق، مثلما تتمّ حماية الزعماء السياسيّين في الحياة الحقيقيّة بواسطة الحرس الشخصيّ. وإذا فقدَ الشاه حماية قطعه، فمن المحتمل أن يقع ضحيّة هجوم من جيش العدوّ لأنّه لا يستطيع الابتعاد عن الخطر بسرعة كبيرة.

الشاه هو القطعة الأكثر أهمّيّةً، لكنّه في الحقيقة من القطع الأقلّ قوّةً. ويُسمح له بالانتقال مربّعًا واحدًا فقط كلّ مرّة، لكن يمكن أن يكون هذا التحرّك في أيّ اتّجاه. وهو يستطيع أسر قطع أخرى لكن لا يمكنه الانتقال إلى مربّع حيث يجوز أن يؤسر، أو يعرِّض نفسه للخطر. في الوقت الحاليّ، حاوِل فقط أن تعتاد على نقلاته الأساسيّة (الرسمان 1 و2).

وهناك أيضًا نقلة خاصّة واحدة، أو على الأصحّ قفزة، يستطيع الشاه أن يقوم بها مرّةً واحدة طوال اللعبة. وهذه تدعى التبييت ويوجد شرح لها في الصفحة 26.

هل تعلم؟

يُعرف الشطرنج أحيانًا باللعبة الملكيّة. وهناك أسطورة تقول إنّ اللعبة ابتُكرت لتسلية أحد الملوك. وقد لَعِب الشطرنج كثير من الملوك والملكات، منهم وليام الفاتح الذي قيل إنّه كسر رقعة شطرنج على رأس أمير فرنسيّ.

1

2

وضع اختباريّ

ما هي القطع التي يستطيع الشاه الأبيض كسبها؟ الجواب في الصفحة 60.

الرُّخّ

في بداية اللعبة يكون لديك رُخّان في جيش القطع التابع لك. وهما يقفان في زاويتَي الرقعة ويشبهان أبراج القلعة. بعض اللاعبين يسمّون هذه القطعة «القلعة»، لكنّ الاسم الصحيح هو الرُّخّ.

1

الرُّخّان قطعتان قويّتان، لكن في بداية اللعبة يكونان غير قادرَين على التنقّل لأنّهما مطوّقان بالقطع الأخرى. غير أنّهما يتحرّران فعلًا في وقت لاحق عند افتتاح اللعبة.

الرُّخّان يستطيعان التحرّك إلى الأعلى وإلى الأسفل، ومن جانب إلى آخر على الرقعة إلّا إذا كان هناك حاجز يعترض مسارهما. وهما لا يستطيعان القفز فوق القِطع الأخرى، إلّا عندما يؤدّيان نقلة التبييت الخاصّة (انظر صفحة 26).

2

في هذا الوضع (الرسم 1)، يستطيع الرُّخّ أن ينتقل إلى أيٍّ من المربّعات المشار إليها بالأسهم. قارِن قدرة الرُّخّ على التنقّل بالمدى المحدود المتاح للشاه. الأمر شبيه بالفَرق بين سرعة سلحفاة وأرنب.

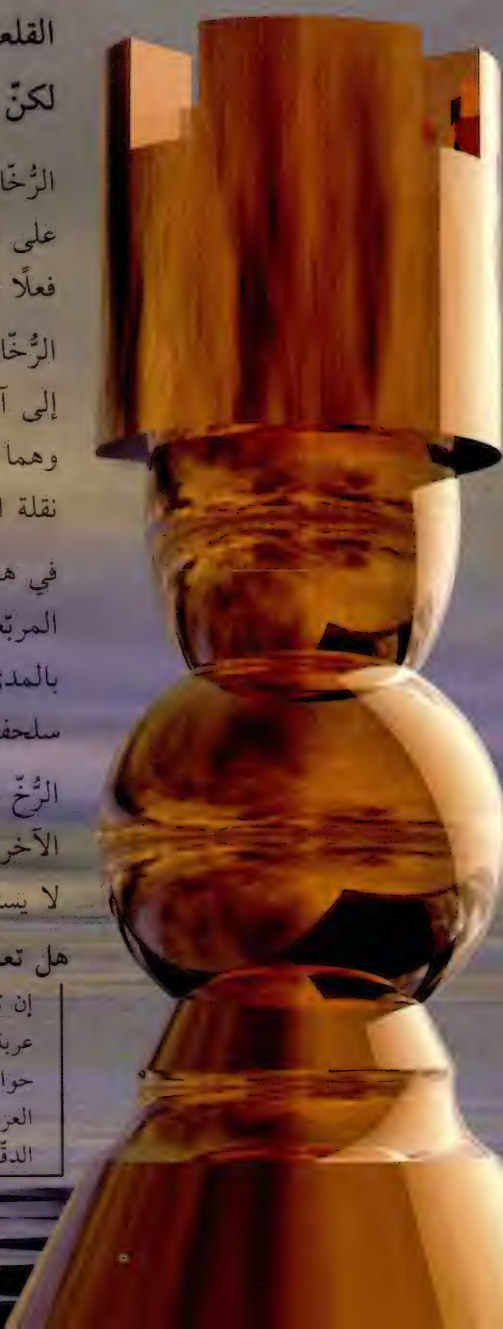
الرُّخّ يستطيع التحرّك دُفعةً واحدة من جانب الرقعة إلى الجانب الآخر، لكن فقط إذا لم يكن هناك عائق يعترض سبيله. هنا مثلًا، لا يستطيع التحرّك متجاوزًا الشاه الأبيض (الرسم 2).

وضع اختباري

ما هي القطع التي يستطيع الرُّخّ الأبيض كسبها؟ الجواب في الصفحة 60.

هل تعلم؟

إن كلمة «rook» بالإنجليزيّة مشتقّة من كلمة «رُخّ» العربيّة القديمة التي تعني عربة بدولابَين تجرّها خيول. ومع مرور الزمن، وصل الشطرنج إلى أوروبا حوالى سنة 700 ميلاديّة. في ذلك الوقت كان قد توقّف استخدام هذه العربات. وبدلًا من ذلك أصبح الرُّخّ شبيهًا ببرج قلعة، ممّا يعكس بمزيدٍ من الدقّة طبيعةَ المجتمع والحروب خلال العصور الوسطى.



الفيل

إلى جانب الشاه والوزير في بداية اللعبة تجد الفيلَين. وهذا يعكس وضعهما في القرون الوسطى عندما كان رجال الدين في قلب الحكم مستشارين أساسيّين للملوك الحاكمين.

1

يستطيع الفيل أن يتحرّك إلى الأمام أو إلى الخلف عبر الخطوط القطريّة قدر ما شاء من مربّعات، طالما لا يوجد عائق يعترض سبيله. والفيل يستطيع التحرّك على طول الخطوط التي تشير إليها السهام (الرسم 1).

2

يوجد على كلّ من الجانبَين فيل، يتحرّك أحدهما على المربّعات الداكنة في الرقعة، والآخر على المربّعات الباهتة. والفيل الذي ينطلق من مربّع أبيض يمكنه فقط التنقّل على المربّعات البيض. والفيل الذي ينطلق من مربّع أسود يجب أن يلزم المربّعات السود (الرسم 2).

«زوج الفيَلة» يمكن أن يكون قويًّا جدًّا في وضع مفتوح، فيُحدث تأثيرًا مباشرًا عبر الرقعة. والأفضل عادةً وضعه على الأطراف بعيدًا عن قطع العدوّ الغازية. لكنّه قادر أيضًا على جعل وجوده مؤثّرًا عبر وسط الرقعة وجانبها المقابل.

وضع اختباريّ

ما هي القطع التي يستطيع الفيل الأبيض كسبها؟ الجواب في الصفحة 60.

هل تعلم؟

ولِد اسم قطعة الفيل مع بدء لعبة الشطرنج في الهند. ولا يَزال هذا الاسم بمعناه مستخدَمًا في العديد من اللغات، مثل الروسيّة والعربيّة.

الوزير

من السهل التعرّف إلى الوزير إذ لديه عادةً قبّة في أعلاه. ويكون إجمالًا أقصر قليلًا من الشاه، الذي يقف إلى جانبه في بداية اللعبة.

1

يستطيع الشاه التحرّك إلى أعلى الرقعة وإلى أسفلها ومن جانب إلى آخر، مثل الرُّخّ، وكذلك على الخطوط القطريّة، مثل الفيل، وذلك طالما لا يوجد عائق يعترض سبيله. وعندما يكون الوزير في وسط الرقعة فهو يمارس قوّة استثنائيّة (الرسم 1).

2

ولا يترتّب على الوزير أن يقف في وسط الرقعة لكي يكون له تأثير حاسم على اللعبة. فحتّى من الزاوية، يمتدّ تأثير الوزير مباشرةً إلى الجانب الآخر من الرقعة. ويستطيع الوزير التحرّك إلى أيٍّ من المربّعات على طول السهام المشار إليها (الرسم 2).

ورغم أنّ الشاه هو القطعة الاكثر أهمّيّةً في جيشك، فإنّ الوزير هو بالفعل الأكثر قوّةً. وهذا يعني أنّه من واجبك أن تحرص جيّدًا على القطعة. فإذا فُقِدَ الوزير، تكون الهزيمة عادةً محتومة. حاوِل ألّا تُخرج الوزير في وقت مبكّر جدًّا من اللعبة. تأكّد أوّلًا من إيجاد مربّع مأمون له.

وضع اختباريّ

ما هي القطع التي يستطيع الوزير الأبيض كسبها؟ الجواب في الصفحة 60.

هل تعلم؟

في اللعبة الأصليّة في الهند وبلاد فارس، كان في الواقع للوزير قدرات محدودة جدًّا. لكن بعد القرن الرابع عشر، أصبح الوزير قطعة أكثر قوّةً انسجامًا مع مجتمع متغيّر وأكثر ديناميكيّة.

الفَرَس

الفَرَس هي من أبرع أفراد جيشك. فهي تمتاز بقدرة فريدة على القفز فوق القطع الأخرى. هذه الميزة، إضافةً إلى قدرتها على الانتقال في خطوة جانبيّة، يمكن أن تجعلها قطعة يَصعب التعامل معها.

تتحرّك الفَرَس مربّعَين في اتّجاهٍ مستقيم، ومن ثمّ مربّعًا إلى الجانب، إمّا نحو اليسار أو نحو اليمين. وقد يكون من الأسهل أن تفكّر بالنقلة على أنّها شبيهة بالشكل «L» (الرسم 1).

الفَرَس تجعل اللعبة أكثر ديناميكيّةً. وفي أوضاع تبدو أنّها مسدودة تستطيع الفَرَس أن تحقّق اختراقًا لأنّها قطعة الشطرنج الوحيدة التي تستطيع القفز فوق القطع الأخرى. هنا، مثلًا، تستطيع أن تكسب الفيل الذي يقف إلى الجانب الآخر من البيادق (الرسم 2).

ولأنّ الفَرَس قطعة ذو حركة قصيرة المدى، فهي تؤدّي عادةً دورًا ضعيفًا على جانب الرقعة أو في زاويتها، حيث يكون مدى حركتها محدودًا. وسوف تجد أنّه من الأفعل بكثير إبقاء فَرَسيك في وسط الرقعة حيث تكون لهما خيارات أكثر.

هل تعلم؟

بحسب علمنا، بقيت نقلة الفَرَس في شكل «L» على حالها منذ بدايات اللعبة في الهند في نهاية القرن السادس. هذه القطعة الوثّابة كانت دائمًا مرتبطة بالفرسان.

1

2

وضع اختباريّ

ما هي القطع التي تستطيع الفَرَس السوداء كسبها؟ الجواب في الصفحة 60.

البَيْدق

ثمانية بيادق تقف أمام قطعك. وهي الجنود المشاة، أي العناصر الأقلّ قيمةً في جيشك. مع ذلك فهي ما زالت تؤدّي دورًا مهمًّا للغاية في اللعبة.

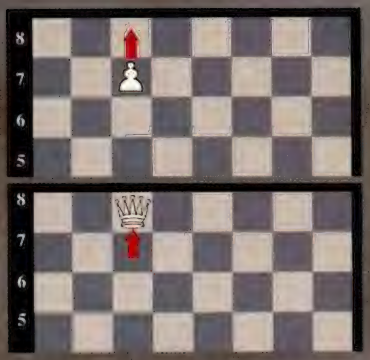
1

في نقلتها الأولى، تستطيع البيادق أن تتقدّم إمّا مربّعين أو مربّعًا واحدًا. وبعد ذلك، يُسمح لها بالتحرّك إلى الأمام مربّعًا واحدًا فقط في كلّ مرّة (الرسم 1). وهي لا تستطيع الانتقال إلى الوراء أو إلى الجانبَين. ومن بين المهمّات الأخرى، تُستعمل البيادق لتعيين حدود المنطقة قبل أن تتقدّم القطع الأكثر أهمّيّةً إلى المعركة.

2

وبخلاف جميع القطع الأخرى، تكسب البيادق قطع العدوّ بطريقة تختلف عن الطريقة التي تتحرّك بها عادةً. فهي تكسب قطعةً بتحرّكها قطريًّا مربّعًا واحدًا إلى الأمام. هنا، مثلًا، يستطيع الأبيض أن يختار كسب إمّا الرُّخّ أو الفَرَس (الرسم 2).

للبيادق ميزة خاصّة واحدة قد يَثبت أنّها حاسمة في كثير من الألعاب. فإذا وَصل أحد البيادق إلى الجانب الآخر من الرقعة، يجب أن يتحوّل فورًا إلى قطعة أخرى، أي فَرَس أو فيل أو رُخّ أو وزير (الرسم 3). عمليًّا، يختار معظم اللاعبين وزيرًا جديدًا لأنّه القطعة الأقوى على الرقعة. وتَحدث ترقية أحد البيادق عادةً في نهاية اللعبة عندما لا يبقى إلّا عدد قليل من القطع التي تعوق تقدّم البيدق على الرقعة.



3

هل تعلم؟

في القرن السابع عشر سمّى اللاعب الفرنسيّ أندريه فيليدور البيادق «روح الشطرنج». فقد أدرك أنّ البيادق، على الرغم من محدوديّة حركتها، يمكن عادةً أن تحدّد طبيعة اللعبة ونتيجتها.

الرموز الاصطلاحيّة

استمرّت ألعاب الشطرنج منذ مئات السنين حتّى اليوم لأنّه قد تمّ تسجيل النقلات. في الماضي، تمّ استخدام طرق مختلفة لتسجيل النقلات، لكن «النظام الجَبْريّ» هو المُهيمن الآن في أنحاء العالم.

الرموز الاصطلاحيّة الجَبْريّة

تبدو «الرموز الاصطلاحيّة الجَبْريّة» أكثر تعقيدًا ممّا هي عليه في الواقع. فإذا كنت قد استعملت خريطة لشبكة طرق، تكون عندئذٍ قد تعرّفت إلى هذا النظام. والرموز الاصطلاحيّة الجَبْريّة ترتكز على نظام شبكيّ بسيط من ثمانية أحرف وثمانية أرقام. وبضمّ حرف إلى رقم، يصبح من السهل جدًّا تحديد كلّ مربّع كما يبيّن الرسمان البيانيّان في هذه الصفحة.

من المهمّ أن تتعلّمَ الرموز الاصطلاحيّة للشطرنج إذا كنت تريد أن تفهم الرسوم البيانيّة الكثيرة في هذا الكتاب، أو أن تقرأ كتبَ ومجلّات الشطرنج الأخرى. ولاحقًا، ستكون قادرًا أيضًا على تسجيل ألعابك للأجيال القادمة!

صفوف المربّعات المتّجهة إلى أعلى على الرقعة، أي الأعمدة، أُعطيَ حرف لكلٍّ منها، من a إلى h. وصفوف المربّعات المتّجهة من جانب إلى آخر على الرقعة تُعرف بالخطوط. وهذه أُعطيت رقمًا من 1 إلى 8. وباستعمال هذا النظام، يكون من السهل تحديد كلّ مربّع على رقعة الشطرنج بواسطة حرف ورقم.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

مثلًا، المربّع في الزاوية السفلى اليمنى يُعرف بـ h1 - ويوضع الحرف دائمًا قبل الرقم. ومهما كان الجانب الذي أنت عليه من الرقعة، فإنّ الأرقام والحروف تبقى ذاتها. المربّع h1 هو دائمًا في الزاوية السفلى اليمنى للأبيض.

باستثناء البَيْدق، تُميَّز كلّ قطعة بحرف كبير:

King	K	شاه
Queen	Q	وزير
Rook	R	رُخّ
Bishop	B	فيل
Knight	N	فَرَس

يتمّ تمييز القطَع دائمًا بحروف كبيرة. أمّا المربّعات فيرمَز إليها بحروف صغيرة.

❶ انظر إلى هذا الوضع. الرُّخّ ينتقل إلى أعلى الرقعة والأبيض يردّ بتحريك بَيْدق. وتسجَّل النقلات بالطريقة التالية: 1 Rd7 c6.

❷ الرقم 1 هو رقم النقلة والحرف R يعني الرُّخّ، d7 تحدّد المربّع الذي انتقل إليه الرُّخّ. نقلة الأسود مبيَّنة في العمود الثاني. والبَيْدق تحرَّك إلى المربّع c6. البيادق لا تميَّز بحرف - يسجَّل فقط المربّع الذي تنتقل إليه.

إليك اختبارًا بسيطًا. رتِّب قطعك لبدء اللّعب وقم بالنقلات التالية على رقعتك (الرمز × يشير إلى كسب إحدى القطع والرمز + يعني تهديد الشاه).

1 e4 c5
2 Nf3 d6
3 d4 c×d4
4 N×d4 Nf6
5 Bb5+ Nbd7

يجب أن تكون قد بلغت الوضع المبيّن في الرسم 3.

❸ في النقلة الثالثة، لاحظ أنّه عندما كَسَب بَيْدق الأسود قطعةً، أُشيرَ إلى الصفّ العموديّ الذي أتى منه (استثناءً للقاعدة التي تقول إنّ المكان الذي تنتقل إليه القطعة هو الذي يسجَّل فقط). في هذه الحالة كان البَيْدق في الصفّ العموديّ-c وكسبَ قطعة في المربّع d4، لذلك كُتِب 3...c×d4. (النقاط الثلاث هي تقليد متّبع للإشارة إلى أنّ هذه النقلة قام بها الأسود وليس الأبيض). وفي النقلة الخامسة، بإمكان كلا فرَسَي الأسود الانتقال إلى المربّع d7، لذلك يُستعمل حرف b للإشارة إلى أيٍّ منهما انتقل إلى المربّع، وفي هذه الحالة إنّها الفَرَس الواقفة في الصفّ العموديّ -b.

هل تعلم؟

كثيرون من اللاعبين يَميلون إلى الإعلان عن تهديد شاه الخصم بالقول «الشاه مهدَّد» (check)، لكن بموجب قواعد اللعبة لا ضرورة لذلك. وعادةً يقولها اللاعب لمضايقة الخصم. فالشطرنج يمكن أن يكون لعبةَ كَيْد!

الشاه الأبيض يتعرّض لهجوم من الرُّخّ. نقول إنّ الشاه مهدّد. وبموجب قواعد اللعبة يجب على الشاه أن ينتقل من مكان الخطر فورًا. وهنا يوجد خيار واحد فقط، وهو الانتقال مربّعًا واحدًا نحو أعلى الرقعة.

1

تهديد الشاه وأخذه ا

الآن وقد عرفتَ كيف تتحرّك القطع، حان الوقت لكي تتمرّس بمبادئ تهديد الشاه وأخذه.

أخذُ شاهِ خصمك هو الهدف الأوّليّ للعبة الشطرنج. وعندما يحصل ذلك يُقال باللغة الفارسيّة «شاه مات» أي انهزم الشاه. وعليك في هذه الحالة تهديد شاه العدوّ بإحدى قطعك بحيث يكون غير قادر على الحركة والإفلات من الأسر. وعادةً يتمّ أخذ الشاه عندما يكون لأحد اللاعبين تفوُّق ساحق في القوى، أو من خلال هجوم مباشر وغير متوقّع على الأخير.

أمّا تهديد الشاه فهو مختلف قليلًا. ويحدث عندما تهاجم إحدى القطع الشاهَ وهو ما يزال بإمكانه الإفلات منها. وبمعنى آخر، ليس من الضروريّ أن يكون الهجوم قاضيًا. الوضعان الموضَّحان أعلاه يبيّنان معنى المصطلحَين.

أوضاع اختباريّة

لكي تتأكّد أنّك فهمت الأفكار العامّة المتعلّقة بتهديد الشاه وأخذه، إليك ستّة أوضاع اختباريّة يترتّب عليكَ حلّها. وعليك أن تعرف ما إذا كان الوضع يهدّد الشاه أو يؤدّي إلى أخذه؛ وإذا كان يهدّد الشاه فقط، كيف تستطيع الفرار؟ ستجد الحلول في الصفحتَين التاليتَين، لكن قبل الانتقال إليهما حاول حلّ هذه الأوضاع.

ما هي فائدة تهديد الشاه؟

لا تنذعر إذا تناول خصمك فجأةً إحدى القطع وخبطها على الرقعة مُحدِثًا صوتًا قويًّا وصرخ «الشاه مهدَّد». هذا لا يُنهي اللعبة ولا يكون دائمًا لصالح خصمك. فما هي بالضبط الغاية من تهديد شاه خصمك؟

- تهديد شاه خصمك يساعدِك على كسب الوقت.
- تهديد شاه خصمك يمكن أن يدفع به إلى مربّع ضعيف، ممّا يجعله عرضةً لهجوم آخر.

2

هذه المرّة، الوضع تغيَّر قليلًا. شاه الأبيض مهدَّد مجدّدًا من الرُّخّ، لكن الآن لا يوجد مفرّ. فالشاه محتجز من قبل قِطعه، وهو لا يستطيع الإفلات من الخطر، لذلك نقول إنّ الشاه أُخِذ. وهنا تنتهي اللعبة ويخسر الأبيض!

1 (الأسود سيلعب)
هل هذا الوضع يهدّد الشاه أو يؤدّي إلى أخذه؟

2 (الأسود سيلعب)
هل هذا الوضع يهدّد الشاه أو يؤدّي إلى أخذه؟

3 (الأبيض سيلعب)
هل هذا الوضع يهدّد الشاه أو يؤدّي إلى أخذه؟

4 (الأسود سيلعب)
هل هذا الوضع يهدّد الشاه أو يؤدّي إلى أخذه؟

5 (الأبيض سيلعب)
هل هذا الوضع يهدّد الشاه أو يؤدّي إلى أخذه؟

6 (الأبيض سيلعب)
هل هذا الوضع يهدّد الشاه أو يؤدّي إلى أخذه؟

هل تعلم؟

إذا فاتك التنبّه إلى أنّ شاهَك مهدَّد، ولم تمنع الهجوم عليه، فهذا لا يعني بالضرورة أنّك خسرت اللعبة. فخصمك عليه أن يسمح لك بإعادة قطعتك إلى مكانها. وعليك عندئذٍ أن تنقل قطعة أخرى تجعل شاهَك في منأى عن الخطر.

1 في هذا الوضع، يؤخذ الشاه الأسود، فالفَرَس البيضاء تهاجم الشاه مباشرةً، لكنّ الشاه غير قادر على الإفلات منها لأنّه مُحاصَر من قبل قطعتين تابعتَين له.

2 الشاه الأسود يؤخذ هنا أيضًا. فالشاه مُحتجَز في الزاوية وهو مهدّد من الوزير الأبيض. وهو لا يستطيع أن يكسب الوزير، الذي يحميه الرُّخّ الواقف في المربّع g1.

3 أُخِذ الشاه الأبيض. فالشاه مهدّد من الرُّخّ، ولا يستطيع الإفلات منه. وهو لا يستطيع الانتقال إلى b3 أو b1 لأنّ الفَرَس تغطّي كلا المربّعين.

4 الشاه الأسود مهدّد من الفيل لكنّه لا يؤخَذ. فبإمكانه الإفلات من الخطر بالانتقال مربّعًا واحدًا إلى الجانب.

تهديد الشاه وأخذه II - أجوبة

الأوضاع الثلاثة الأخيرة توضح ثلاث طرق للإفلات من الخطر تتمثّل بتحريك الشاه وصدّ الخطر وكسب القطعة التي تشكّل خطرًا.

وعندما تحاول التفكير في كيفيّة التخلّص من الخطر، تذكّر هذه الكلمات الثلاث الأساسيّة: حرِّك، صُدّ واكسَب.

5 الشاه الأبيض في خطر لكنّه لن يؤخذ. فمن الممكن تحريك البَيْدق في المربّع g2 مربّعًا واحدًا لصدّ هذا الخطر. عندئذٍ، سيكون من غير المستحسن أن يكسب الأسودُ البيدقَ في المربّع g3 بواسطة الوزير لأنّه محميّ بالبَيْدق الذي في المربّع h2.

6 الوزير الأسود يهدّد الشاه الأبيض في زاوية الرقعة، وهذا لا يستتبع أخذه لأنّ رُخّ الأبيض يستطيع أن يكسب وزير الأسود، ممّا يجعل الأبيض في تفوّق ساحق.

الشِّطرَنج المادّيّ

أخذ شاه خصمك هو الهدف الأوّليّ للعبة الشطرنج. لكن ما هي أفضل استراتيجيّة لتحقيق هذا الهدف؟

سوف تجد عادةً أنّ شاه خصمك مُحاط بجدار من القطع. وعندما يحدث ذلك فإنّ هجومًا مباشرًا قد لا ينجح. في هذه الحالة تُعتمد في اللّعب استراتيجيّة أكثر فعاليّة تُعرف بـ«الشطرنج المادّيّ».

في معظم الحالات، لكي ينجح هجوم يأخذ الشاه، يجب أن يكون لديك تفوّق في القوى. لذلك يجب أن تكون استراتيجيّتك مُنصبّة في المقام الأوّل على حماية جيشك. وفي الوقت ذاته يجب أن تفكّر أيضًا بطرق لاحتجاز وكسب قطع خصمك. ومن غير المستحسن أن تلاحق شاه العدوّ قبل أن يصبح لديك عدد من القطع يفوق عدد قطع خصمك. لذلك يجب قبل كلّ نقلة أن تسأل نفسك سؤالين هامّين.

1) هل أستطيع كسب أيّ قطعة للعدوّ؟

2) هل أيّ من قِطعي مهدَّد؟

أُنظر إلى الوضعَين التاليَين وتذكّر السؤالَين أعلاه.

1 تخيّل أنّك الأبيض. هل الأسود يهدِّد بكسب أيّ من قطعك؟ هل تستطيع أن تكسب أيًّا من قطع الأسود؟

2 لا توجد أيّ تهديدات من الأسود، لذلك فإنّ الأبيض حرّ لإرسال الوزير إلى الجانب الآخر من الرقعة وأسرِ الفَرَس السوداء.

3 تخيّل أنّك الأسود. هل أيّ من قطعك عرضة لهجوم؟ هل تستطيع أن تأسر أيًّا من قطع الأبيض؟

4 ليس هناك من تهديد لأيّ من قطع الأسود لذلك أنت حرّ لتشنّ هجومًا. يوجد بَيْدق في المربّع b4 يستطيع الفيل انتزاعه: 1 ...B×b4. الأسود كسب بَيْدقًا.

5 قد تكون لاحظت أنّ الأسود يمكن أن يقوم بعمليّة أسر أخرى في الرسم 3. فالوزير يستطيع أن يأسر الفيل الأبيض على المربّع e3. أفليس من الأفضل انتزاع فيل بدلًا من بَيْدق؟

6 ليس في هذه الحالة. فالأبيض سيكون عندئذٍ قادرًا على أسر الوزير، محقّقًا أفضليّةً حاسمة في القِطع.

المثال الأخير (الرسم 6) يقودنا إلى جانب هامّ من الشطرنج، ألا وهو القيمة الفعليّة لكلّ قطعة. ترتكز قيمة كلّ قطعة على قوّتها على الرقعة. وإذا تذكّرت هذه القيم فإنّ ذلك سيساعدك على تحديد القطع التي ستبادلها وتلك التي ستحتفظ بها.

الوزير، بقدرته على التنقّل مثل الرُّخّ والفيل، هو إلى حدٍّ كبير القطعة الأقوى على الرقعة. لذلك هو يحتفظ بالقيمة الأعلى: 9 نقاط. ويأتي بعده الرُّخّ بـ 5 نقاط. والفيل والفَرَس يعادلان كلاهما 3 نقاط، ويأتي أخيرًا البَيْدق المتواضع بنقطة واحدة فقط. تذكّر أنّ هذه القيم هي مجرّد تقديرات تقريبيّة. ففي بعض المواضع يكون الفيل أكثر فعاليّةً بكثير من الفَرَس، والعكس صحيح. ومع ذلك، فهما يوفّران دليلًا مفيدًا عندما نحاول اتّخاذ قرار مخادع في خضمّ المعركة.

في الرسم البيانيّ الأخير، مثلًا، لا فائدة من أسر الفيل بواسطة الوزير. فالأبيض سيكسب الوزير الذي يساوي تسع نقاط، ويخسر فقط فيلًا لا يساوي إلّا ثلاث نقاط. وهذا معدّل مبادلة جيّد للأبيض، لكن ليس للأسود!

غالبًا ما ستربح لعبةً بأن تأسرَ أوّلًا عددًا من القطع يفوق العدد الذي ربحه خصمك. بإمكانك عندئذٍ إضعاف عدوّك إلى أن تُشرف اللعبة على النهاية. وفي هذه المرحلة من اللعبة يُرجَّح أن تكون في وضع يمكّنك من ترقية أحد البيادق إلى وزير جديد. عندئذٍ فقط تستطيع أن تشنّ هجومًا على الشاه. لكن تذكّر أنّ ألعاب الشطرنج لا يكون الفوز فيها بتجميع قطع العدوّ فقط. لا تنسَ الهدف الأوّليّ، ألا وهو أخذ الشاه.

نقلات خاصّة

هناك نقلة خاصّة واحدة أثناء اللعبة تتمّ عندما يتمكّن الشاه والرُّخّ من مغادرة مربّعَي انطلاقهما في الدور ذاته. وتسمّى هذه النقلة تبييتًا (تحصينًا). وهي قد تكون وسيلة فعّالة للغاية لحماية شاهك.

التبييت ينقل الشاه، قطعتك الأكثر أهمّيّةً، إلى مكان آمن على جانب الرقعة. وهو يمكّن أيضًا إحدى أقوى قطعك، أي الرُّخّ، من دخول اللعبة. وكلّ ذلك بنقلة واحدة فقط!

يمكنك التبييت في كلا جانبَي الرقعة. والتبييت جهة الشاه (الرسمان 1 و2) يُعرف أيضًا بـ«التبييت القصير». والتبييت جهة الوزير (الرسمان 3 و4) يسمّى «التبييت الطويل» بسبب وجود مربّعات أكثر بين الشاه والرُّخّ على هذا الجانب من الرقعة.

1 الشاه ينتقل مربّعين إلى اليمين على الصفّ الأفقيّ الأوّل، والرُّخّ يقفز فوقه ويهبط على المربّع المجاور له.

2 بعد التبييت، يكون الشاه على جانب الرقعة. وهذا الوضع أكثر أمانًا ممّا هو عليه في الوسط.

3 من الممكن أيضًا التبييت على الجانب الآخر للرقعة. مرّةً أخرى، ينتقل الشاه مربّعين على الصفّ الأفقيّ الأوّل، وهذه المرّة إلى اليسار، ويقفز الرُّخّ فوق الشاه ويقف إلى جانبه على الطرف الآخر.

4 هذا يُعرف بالتبييت جهة الوزير أو التبييت الطويل. لاحظ أنّ الشاه ليس قريبًا من الزاوية كما هو في التبييت جهة الشاه.

قواعد التبييت

قد يبدو التبييت خادعًا قليلًا في البداية، لكن حاول أن تتعوّد على القواعد بأسرع ما يمكن لأنّ هذه النقلة حيويّة.

- لا تستطيع التبييت إذا كان الشاه قد انتقل فعلًا.
- لا تستطيع التبييت إذا كان الرُّخّ قد انتقل فعلًا.
- لا تستطيع التبييت إذا كان شاهُك في خطر في ذلك الدور.
- لا تستطيع التبييت إذا هبط شاهك في مربّع يهدّده.
- شاهك لا يستطيع التبييت عبر خطّ قطعة أخرى.
- لا تستطيع التبييت إذا كانت هناك قطعة واقفة في طريق الشاه أو الرُّخّ.

إليك مثالًا على التبييت (الرسمان 5 و6) من شأنه أن يساعد في توضيح الأمور.

هل تعلم؟

حتّى بعض أشهر اللاعبين يجدون صعوبةً في التعامل مع قواعد التبييت! فيكتور كورشنوي، الذي كان لسنوات عدّة من أقوى اللاعبين في العالم، اضطرّ مرّةً لسؤال أحد الحكّام عمّا إذا كان التبييت قانونيًّا. وفي مناسبة أخرى، قام كورشنوي بنقلة تبييت بعد أن نَقَلَ شاهه - وهذا قطعًا مخالف للقواعد. كما أنّ خصمه لم يتنبّه أيضًا إلى أنّ النقلة غير قانونيّة واستمرّت اللعبة كأنّ شيئًا لم يكن.

مبدأ الأخذ بالمرور

ليس الرُّخّ والشاه وحدهما يستطيعان القيام بنقلة خاصّة. فهناك أيضًا وضع غير معتاد لكسب أحد البيادق لا يُتاح إلّا في حالة معيّنة (انظر الرسمين 7 و8). والقاعدة التي تُعرف «بالأخذ بالمرور» هي تراث يعود إلى خمسمئة سنة حين كان يُسمح أوّلًا للبيادق بأن تتقدّم مربّعَين أثناء حركة انطلاقها.

لا يُتاح الأخذ بالمرور إلّا عندما يتقدّم أحد البيادق مربّعَين من موضع انطلاقه على صفّ عموديّ مجاور لأحد بيادق العدوّ على الصفّ الأفقيّ الخامس.

5 الشاه الأسود يتعرّض لضغط شديد من الرُّخّ والوزير الأبيضَين في وسط الرقعة. حان الوقت لإخلاء الشاه من الوسط. الأسود لا يستطيع التبييت جهة الشاه لأنّه لا يُسمح للشاه بالتنقّل عبر خطّ الفيل الذي يشمل المربّع f8. لكن من الممكن التبييت جهة الوزير.

6 نقلة جانبيّة كبرى قام بها الشاه الأسود. التبييت مكّن الشاه من الانتقال إلى المكان الآمن الأقرب من زاوية الرقعة، والرُّخّ الأسود الذي كان يَضعُف على الجانب دخل المعركة.

7 إذا اجتاز بَيْدق مربّعَين من موضع انطلاقه، فإنّ بَيْدقًا للعدوّ يقف بجانبه في الصفّ الأفقيّ الخامس يستطيع أسرَه.

8 ينتقل بَيْدق الأبيض قطريًّا مربّعًا واحدًا خلف بَيْدق الأسود، ويُزيله من الرقعة. ويبدو الوضع كأنّ بَيْدق الأسود انتقل مربّعًا واحدًا فقط.

إذا أراد لاعب أن يأخذ بيدقًا بالمرور يجب عليه أن يفعل ذلك مباشرةً فور انتقال بَيْدق العدوّ مربّعين، وإلّا زالَ هذا الخيار.

افتتاح اللُّعبة

الآن وقد تعلّمتَ المبادئ الأساسيّة للشطرنج، أنت على استعداد لكي تتعلّم أفعل الطرق للتحكّم بمُجريات اللعبة. هذه المرحلة الابتدائيّة من اللعبة تُعرف بالافتتاح.

في بداية اللعبة تكون معظم قطعك مُحتجزة. وحدها البيادق، التي تقف في مقدّمة قطعك الأخرى، تستطيع التنقّل إضافةً إلى الفَرَسَين اللتَين تستطيعان القفز فوق البيادق إلى الصفّ الأفقيّ الثالث.

إليك النقلات القليلة الأولى من اللعبة حيث الأبيض يقوم بجميع النقلات الصحيحة، بينما الأسود يقترف الكثير من الأخطاء. لكن يمكننا أن نتعلّم من هذه الأخطاء أيضًا!

1 1 e4 e5 نقلُ البَيْدق مربّعَين إلى e4 هو من أفضل نقلات الافتتاح. فالبَيْدق لا يتحكّم بمربّعَين هامَّين في وسط الرقعة فحسب، بل يفتح الطريق أمام الوزير والفيل لدخول اللعبة. الأسود يردّ بالطريقة ذاتها. 2 d4.

2 تقدُّم مركزيّ جريء من جانب الأبيض يُحدث ضغطًا على مركز الأسود ويسمح للفيل الآخر بدخول اللعبة.

2 ...exd4 3 c3

3 واضحٌ أنّ الأسود أسرَ البَيدق في وسط الرقعة، وردّ الأبيض بعرض بَيْدق آخر: فهل هذا عمل صائب؟

3 ...dxc3 4 Nxc3

4 الأسود يكسب البَيْدق الثاني فيردّ الأبيض بأسرٍ بواسطة الفَرَس. الأبيض يقوم بنقلة غامبيت وهي نقلة يتخلّى فيها اللاعب عند افتتاح اللعبة عن قطعة معيّنة من أجل تحرير قطعه الأخرى ونشرها.

4 ...Nc6 5 Bc4 Nf6 6 Nf3

5 الأبيض أخرج فيلًا وفَرَسًا، والأسود أخرج فَرَسين. وهذه جميعها نقلات موفّقة لأنّها تساعد على التحكّم بالمربّعات الهامّة في وسط الرقعة. **6 ...Qe7 7 0-0** (هذه هي الطريقة التي يسجّل بها التبييت جهة الشاه).

6 النقلة الأخيرة للأبيض كانت ملتبسة. فالوزير يتعرّض لخطر هجوم تشنّه عليه قطع أقلّ قيمةً، لذلك يجب تحريكه في الحال. النقلة الأخيرة للأسود كانت ممتازة. فالتبييت جلب الشاه إلى جانب الرقعة حيث يحميه صفّ من البيادق، كما أنّه أدخل الرُّخّ في اللعبة.
7 ...Nxe4

7 الأسود يقع في شرك! لقد تمّ أسر بَيْدق آخر، لكن هذا يفتح الوسط ممّا يترك الشاه في خطر كبير
8 Nxe4 Qxe4 9 Re1

8 لقد حلّت بالأسود كارثة ساحقة. فالوزير يتعرّض لهجوم من الرُّخّ، لكن لا يستطيع الابتعاد لأنّ الشاه سيكون عندئذٍ في خطر. وبعبارة أخرى، سوف يُفقَد الوزير. ونقول إنّ الوزير سمِّر (هناك المزيد حول التسمير في الصفحتين 30 و31).

لقد أبلى الأبيض بلاءً حسنًا، أمّا الأسود فكان لعبه ضعيفًا. هناك ثلاثة مبادئ لافتتاح اللعبة يجب حَفظها عند القيام بالنقلات القليلة الأولى من اللعبة.

1) **تحكّم بالوسط**: إذا تحكّمتَ بوسط الرقعة، فعندئذٍ تكون قد تحكّمت باللعبة. وستجد أيضًا أنّه من الأسهل التعامل مع أيّ صعوبات تنشأ أثناء تقدُّم اللعب.

2) **أَخرِج قطعك**: من المهمّ على رقعة الشطرنج أن يدخل كلّ جيشك اللعبة في أسرع وقت ممكن. وإذا كانت قطعك بطيئة للغاية، فقد تخسر المعركة قبل أن تُدرك ذلك.

3) **بَيِّتْ**: تذكَّر أنّ شاهك هو القطعة الأهمّ لكنّه، في الوقت ذاته، من القطع الأقلّ قوّةً. وبتبييته بأسرع وقت ممكن، يمكن وضعه في مكان آمن. وستجد أيضًا أنّ جَلْبَ الرُّخّ من الزاوية ليَدخل اللعبة يمكن أن يكون مفيدًا جدًّا في التنازع للسيطرة على وسط الرقعة.

خطر!!

لا تدخِل وزيرك اللعبة في وقت مبكّر جدًّا. فهو عرضة للهجوم والتقهقر بواسطة قطع أضعف منه. وعلى الرغم من أنّ وزيرك هو القطعة الأقوى، فهو ما زال بحاجة إلى دعم من بقيّة جيشك.

الشُّوَك والمسامير والأسياخ

ضربات الشُّوَك والمسامير والأسياخ هي بعض الحيل الأكثر خداعًا التي يمكنك استخدامها ضدّ خصمك. هذه الخطط التكتيكيّة يمكن أن تؤدّي إلى كسب إحدى قطع العدوّ وأحيانًا عدّة قطع له. وهذا يمكن أن يؤدّي في النهاية إلى كسب اللعبة.

ورغم أنّه يُستبعد أن تصادف الأوضاع التي في الصفحة المقابلة مكرَّرةً على نحو دقيق في الألعاب التي ستخوضها، فإنّك ستبدأ قريبًا التعرّف إلى أوضاع مماثلة. وكلّما خضتَ المزيد من الألعاب زادت خبرتك بهذه الحيل البالغة الفعاليّة والتي كثيرًا ما تكون قاضية.

الشَّوكة

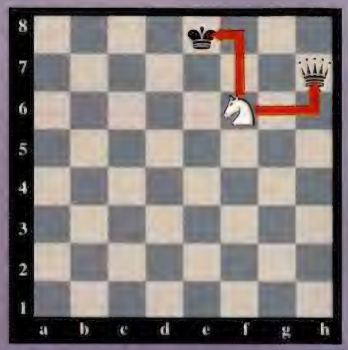
إنّ ضربة الشوكة هجوم متزامن على قطعتَين للعدوّ. والشَّوكة الأكثر شيوعًا هي التي تتمّ بواسطة الفَرَس (الرسم 1). وشُوك الفَرَس تَظهر في كثير من الألعاب. لذا من المهمّ أن تتعوّد على هذه النقلة من أجل سلامتك الخاصّة! والبيادق يمكن أن تضربَ بشوكة ذات شعبَتَين (الرسم 2). والفيل والفَرَس كثيرًا ما يكونان هدفًا لشُوَك البيادق.

المسمار

التسمير هجوم ضدّ قطعتَين للعدوّ تقفان على الصفّ ذاته. وهو أيضًا شائع للغاية شأنه شأن ضربة الشَّوكة. لقد سبق أن صادفنا تسميرًا في الصفحة 29 (الرسم 8). في تلك المناسبة، سمّر الرّخُ الوزيرَ نافذًا إلى الشاه. وهذه المرّة (الرسمان 3 و4) التسمير مختلف قليلًا.

السِّيخ

هجوم السيخ يمكن أن يكون مناورة قاتلة. ويتمثّل هجوم السّيخ باختراق إحدى القطع لاحتجاز قطعة أخرى تقف على الصفّ الأفقيّ أو الصفّ العموديّ أو الخطّ القطريّ ذاته. القطعة الثانية هي الهدف الحقيقيّ (الرسمان 5 و6).



1 قفزت الفَرَس البيضاء، مهدِّدةً الشاه الأسود ومهاجمةً الوزير في الوقت ذاته. الوضع قاتل! الأسود يجب أن ينقل الشاه خارج موضع الخطر، وعندئذٍ تَكسب الفرس الوزيرَ في الدور التالي.

2 هذا مثال آخر على ضربة شَوْكة، وهذه المرّة يؤدّيها بَيْدق. لقد تقدَّم بيدق الأسود للتوّ، مهاجمًا الفيل والفَرَس في الوقت ذاته. يمكن إنقاذ إحدى القطعتين لا كليتهما، وهكذا يكسب الأسود قطعة هامّة. (تذكَّر أنّ البَيْدق يساوي نقطة واحدة فقط والفيل والفَرَس ثلاث نقاط).

3 هنا تسمير فعّال للغاية. لقد انتقل الفيل الأسود لمهاجمة الوزير. والوزير الأبيض لا يستطيع الفرار لأنّ الشاه سيكون بعدئذٍ في خطر. وأفضل شيء يستطيع الأبيض أن يفعله هو أن يكسب الفيل بواسطة الوزير، لكن بعدئذٍ يخسر هذه القطعة الرئيسيّة التي تكسبها الفَرَس السوداء في النقلة التالية.

4 في هذا الوضع، يتحرّك البَيْدق الأبيض نحو الأعلى لمهاجمة الفَرَس في وضع كلاسيكيّ يمكّن من اللجوء إلى التسمير. فإذا انتقلَت الفَرَس السوداء، عندئذٍ يكسب الرُّخّ الوزير. ليس هناك من مفرّ، فقد أصبح أسر الفَرَس السوداء محتومًا.

5 السيخ يمكن أن يكون حركة قاضية في اللعبة. هنا الشاه الأسود مهدَّد من الوزير الأبيض. ويجب على الشاه أن يخرج من موضع الخطر. عندئذٍ سيأسر الوزيرُ الأبيض الوزيرَ الأسود.

6 انتقل الرُّخّ الأبيض للتوّ إلى b5، مهاجمًا الوزير. وعلى الوزير أن ينتقل لأنّه أثمن قطع الأسود. لكن عندما يفعل ذلك، يستطيع الرُّخّ الأبيض أن يأسر الفَرَس المكشوفة.

أربع هجمات قاضية

توجد طرق بارعة وماكرة كثيرة لشنّ هجوم. وبعضها يتكرّر مِرارًا بحيث اكتسب أسماء محدَّدة، كما سبق أن رأينا. إليك مزيدًا من بعض الأسلحة القاضية التي ينبغي أن تضيفها إلى ترسانتك.

التهديد المكتشَف

على الرغم من أنّ هذه الطريقة لها اسم محيِّر بعض الشيء (كما هي حال اللغة الاصطلاحيّة للشطرنج)، فقد تكون فعّالة جدًّا. ويحدث التهديد المكتشف عندما تُنقل قطعة تاركةً قطعة أخرى في وضع يعرِّضها للتهديد (انظر الرسمين 1 و2).

البطّاريّة القطريّة

قد تظنّ أنّ وضعًا مبيِّتًا للشاه يجعله في أمان. فبرغم كلّ شيء، هو على جانب الرقعة، بعيدًا عن الوسط المكشوف، وفي هذه الحالة (الرسم 3) هو محميّ بواسطة البيادق. لكنّ شاهًا مبيِّتًا لا يكون في منأى عن الخطر.

3 الأبيض قام بنقلة بارعة وذات أثر فعّال. فالوزير هو أمام الفيل على ما يُسمّى بـ «الخطّ القطريّ الطويل». في هذا الوضع يستطيع الوزير الأبيض إلحاق الحدّ الأقصى من الضرر.

4 الشاه الأسود لا يستطيع الابتعاد عن الخطر. فالوزير الأبيض يحميه الفيل. لقد أُخِذ الشاه! هنا كان من السهل جدًّا على الأبيض أن ينفّذ وضْعَ البطّاريّة القطريّة بواسطة الوزير والفيل. لكن في أثناء احتدام المعركة قد لا يكون الأمر بهذه البساطة. ومع ذلك، احترِس من هذا الهجوم القاضي في ألعابك.

2 والآن عرفنا الغاية. فقد تمّ استقدام الشاه الأسود إلى وضع مكشوف بحيث يستطيع الأبيض الآن أن يلعب: **2 Rh4** لقد أُخِذ الشاه. رائع. الرُّخّ الأبيض يهدّد الشاه الذي لا مفرّ له. فالرُّخّ الآخر يغطّي مربّع الهروب الوحيد. ولا عزاء للأسود في نهاية اللعبة في أن يكون لديه وزير في الأعلى.

ليست جميع التضحيات مأساويّة كما في هذا المثال الأوّل. فهي تُقام أحيانًا لكسب بعض قطع العدوّ فقط. الرسمان 3 و4 يظهران حالة عاديّة يتخلّى فيها الأبيض عن رُخّ (يساوي 5 نقاط) في مقابل فيل (يساوي 3 نقاط فقط)، لكنّ هناك عائدًا على هذا الاستثمار.

3 الأبيض، الذي لديه بيدقان إضافيّان، يؤدّي عملًا جيّدًا، لكنّ أسهل طريقة لإنهاء اللعبة هي أن يلعب **1 R×f8+**. الشاه الأسود يَكسب عندئذٍ الرُّخّ **1 ...K×f8**. والغاية من التضحية هي غرز شَوْكة في الفرس. فقد أُجبر الشاه الأسود على الانتقال إلى المربّع المثاليّ: **2 Nd7+**. الشاه الأسود يجب أن ينتقل إلى خارج موضع الخطر.

4 **2 ...Ke7 3 N×b8**. الأبيض يأسر الرُّخّ على المربّع b8، تاركًا الأبيض في وضع يؤدّي إلى فوز. ويمكن في النهاية دفع أحد البيادق إلى الصفّ الأفقيّ الثامن، فيصبح وزيرًا جديدًا.

لنتفقّد الرصيد في نهاية هذه المناوشة. الأبيض تخلّى عن رُخّ (يساوي 5 نقاط) لكن كسب رُخًّا وفيلًا (يساويان 5 و3 نقاط). الأبيض هو الرابح.

ما هو التعادل؟

عندما تلعب مباراة شطرنج، الربح والخسارة لا يكونان النتيجتَين المحتملتَين الوحيدتَين. فإذا لم يكن أيّ من الطرفَين قادرًا على أخذ شاه الطرف الآخر، عندئذٍ يتمّ التعادل في المباراة. وفي دورة مباريات جدّيّة، حوالى نصف جميع الألعاب ينتهي على هذا النحو.

إذا انتهت إحدى المباريات بالتعادل فهذا لا يعني أنّ المعركة فيها لم تكن عنيفة. فلا بدّ أحيانًا من أن تواجه قوّة صامدة هدفًا عنيدًا! وهناك عدد من الطرق التي قد تنتهي بها مباراة بالتعادل.

مادّة غير كافية لأخذ الشاه

إذا لم يبقَ لدى أيّ من الطرفَين قطع كافية في نهاية المباراة، عندئذٍ يُعلن أنّ وضع المباراة هو التعادل (انظر الرسم 1).

1 هنا، مثلًا، المباراة بلغت وضع التعادل لأنّه من غير الممكن أخذ الشاه بواسطة فيل وحيد - يمكنك أن تحاول إن رغبت، لكن لن تحقّق شيئًا! كذلك فإنّ وجود شاه وفَرَس في مقابل شاه يُفضي إلى تعادل.

بما أنّ البَيْدق أقلّ قوّة من الفَرَس، يمكنك الافتراض أنّ وجود شاه وبَيْدق في مقابل شاه يُفضي أيضًا إلى تعادل - لكن هذا لا يحدث دائمًا. فأحيانًا يمكن دفع البَيْدق إلى الصفّ الأفقيّ الثامن ليتحوّل إلى وزير جديد، ومن المحتمل أخذ الشاه بواسطة شاه ووزير. من المحتمل أيضًا أخذ الشاه بواسطة شاه ورُخّ.

تكرار الوضع

إذا تكرّر الوضع ذاته ثلاث مرّات في مباراة، عندئذٍ يمكن للّاعب الذي سيقوم بالنقلة أن يطالب بتعادل (الرسمان 2 و3).

2 الأسود، متسلّحًا بثلاثة بيادق إضافيّة، يأمل الفوز. لكنّ الأبيض يستطيع أن يفرض تعادلًا. الشاه الأسود مهدَّد من الوزير، لذلك يجب أن ينتقل. الشاه يتراجع مربّعًا واحدًا: 1 ...Kg8. الأبيض يواصل ملاحقة الشاه: 2 Qd8+.

الشاه الأسود في خطر من جديد، لذلك يجب أن يتحرّك إلى أعلى الرقعة، ليؤمّن مرّةً أخرى حمايةً للوزير: 2 ...Kg7. الآن، يستطيع الأبيض أن يكرّر الوضع الذي بدأنا به بتحريك الوزير إلى الوراء، مهدّدًا بذلك الشاه مرّةً أخرى: 3 Qd4+. هذا هو التكرار الثاني للوضع. الأبيض يكرِّر الوضع من جديد: 4 Qd8+Kg7 3 ...Kg8. الآن يمكن للأبيض أن يطالب بتعادل لأنّ الوضع يمكن تكراره مرّةً ثالثة بالنقلة التالية: 5 Qd4+. إنّه فرار موفّق.

3

وضعٌ مانع

الوضع المانع وضعٌ يجب التنبّه إليه عندما يكون لأحد الطرفَين تفوّق كاسح في القوى ويتحرّك لإلحاق هزيمة تامّة بشاه مكشوف. ويحدث الوضع المانع عندما لا يتمكّن أحد اللاعبَين من القيام بأيّ نقلات قانونيّة رغم عدم كونه مهدَّدًا (الرسوم 4 و5 و6).

4 بوجود وزير إضافيّ في مقابل شاه وحيد، يأمل الأبيض أن يُلحق هزيمةً سريعة بالشاه. الأبيض يقترب بالوزير لأخذ الشاه، لكنّه يقترب منه كثيرًا. الشاه الأسود لا تُتاح له نقلات قانونيّة. غير أنّ هذا الوضع لا يعني أنّ الشاه الأسود قد أُخِذ. فالشاه ليس مهدَّدًا - وهذا هو الفرق الحاسم. هذا الوضع هو وضع مانع وهو تعادل.

5 هذا الوضع مماثل للوضع الأسبق، غير أنّ الفرق الحاسم هو أنّ الأسود لديه بَيْدق واحد متبقٍّ. يقترب الشاه الأبيض مجدَّدًا، وهو قويّ هذه المرّة. ورغم أنّ الشاه الأسود لا يستطيع الحركة، فإنّ الوضع ليس مانعًا. فالأسود ما زالت لديه نقلة قانونيّة واحدة: 1 ...a4، وعندئذٍ يسدِّد الوزير الأبيض ضربة قاضية إلى الشاه: 2 Qe7.

6 كما تستنتج من هذا الوضع، فإنّ بَيْدقًا واحدًا يستطيع إحداث كلّ هذا الفرق بين الفوز والتعادل.

قاعدة الخمسين نقلة

هذه طريقة نادرة للغاية لتحقيق تعادل. فإذا لم تؤسَر إحدى القطع ولم يحرَّك أحد البيادق 50 مرّةً، عندئذٍ يجوز إعلان التعادل في المباراة. وهذه حادثة نادرة جدًّا. فمباريات الشطرنج عادةً لا تبعث الملل في النفس!

الاتّفاق على تعادل

الوسيلة الأكثر انتشارًا لتحقيق تعادل في دورات المباريات الجدّيّة هي ببساطة عن طريق الاتّفاق. فبعد أن يقوم أحد اللاعبَين بنقلة يقول: «أعرِض تعادلًا». وهذا العرض يمكن أن يُقبل أو يُرفض. لكن في الغالب تُعرض التعادلات وتُقبل كوسيلة لِلعب المباراة بأمان. والأفضل عدم الوقوع في عادة عرض التعادلات. فإيقاف المباراة قبل أوانها لا يساعد في تطوير قدرتك على لعب الشطرنج.

تمارين تدريبيّة

في كلّ رياضة جدّيّة ينبغي أن تتدرّب بانتظام إذا أردت أن تحسِّن لعبك. والشطرنج ليس استثناءً. وتمامًا كما يتدرّب الملاكمون استعدادًا لمباراة هامّة في الملاكمة، يُمضي لاعبو الشطرنج الأقوى في العالم أشهرًا في التحضير لمباراة نهائيّة على لقب بطل العالم، فيدرسون أسلوب خصمهم واستراتيجيّته، ويحسِّنون طريقة لعبهم.

التدرّب

توجد تمارين بسيطة ذات فائدة كبيرة تستطيع ممارستها. وباستطاعتك إمّا أن تجد صديقًا لتلعب ضدّه أو أن تستعمل كمبيوترًا للشطرنج، في حال توافره، لإدخال الأوضاع فيه واستخدامه كشريك لك في النِّزال.

ومن الأهمّيّة بمكان أن تتعلّم كيف تقضي على خصمك في نهاية المباراة. فالأساليب الفنّيّة الواردة هنا سوف تساعدك على أن تكون واثقًا من الفوز.

حتّى وأنت تمارس هذه التمارين التدريبيّة، حاول ألّا تتراجع عن أيّ من النقلات التي تقوم بها. الخطّة التالية المكوَّنة من ثلاث خطوات سوف تساعدك على شحذ مهارتك الذهنيّة في ما يخصّ لعبة الشطرنج.

1) العينان 2) الدماغ 3) اليد

1) أُنظر إلى الوضع بعناية، باذلًا اهتمامًا خاصًّا بآخر نقلة يؤدّيها خصمك.

2) ثمّ فكِّر في النقلة التي تظنّ أنّها صحيحة.

3) لا تحاول الوصول إلى إحدى القطع إلّا عندما تتأكّد تمامًا من نقلتك.

قبل كلّ شيء، استخدم وزيرًا ورُخًّا لمهاجمة شاه وحيد وأخذه (الرسم 1). بعد أن تحاول ذلك، انظر إلى الطريقة المشروحة أدناه.

1 1 Ra4. نقلة أولى هامّة. فبدلًا من أن يهدّد الرُّخُّ الشاه هو يقيّد حركته، مانعًا إيّاه من الانتقال إلى نصف الرقعة. وعندئذٍ فقط سيُدفع إلى الوراء بواسطة الوزير.

1 ...Kf5 2 Qd5+ Kf6 3 Ra6+ Ke7 4 Qb7+Ke8 5Ra8 يجب أن تكون قد بلغت الوضع التالي (**الرسم 2**).

2 الشاه الأسود مهدَّد من الرُّخّ. وهو غير قادر على الفرار لأنّ الوزير يسيطر على جميع المربّعات على الصفّ الأفقيّ السابع. لذلك فإنّ الوضع يؤدّي إلى أخذ الشاه. فإذا تدرَّبت على هذا الوضع المؤدّي إلى أخذ الشاه وتشعر أنّك تمرّسته تمامًا، حاول أن تفعل الشيء ذاته لكن باستعمال رُخَّين في مقابل شاه. استعمل الأسلوب ذاته لكن ينبغي أن تكون متنبّهًا أكثر.

تمرينك التالي أصعب قليلًا من الأوّل. يجب أن تنقضّ على شاه وحيد تأخذه مستخدمًا شاهك ووزيرك. إنّه دور الأبيض في اللعب.

نصيحة: من المستحيل أن يقوم وزير وحده بأخذ شاه الخصم. إنّه يحتاج إلى مساعدة شاهه.

3 1 Qd4+. من الممكن فقط أخذ الشاه على جانب الرقعة، لذلك يجب أوّلًا دفعه إلى هناك. والوزير يهدّده، دافعًا إيّاه إلى التراجع إلى الخلف.

1 ...Ke6 2 Kf4 Kf7 3 Qd6

4 بدلًا من أن يهدّد الوزيرُ الشاهَ الأسود (الذي لا يستطيع في هذه الحالة إلّا أن يهرب إلى أعلى الرقعة)، يقوم بتقييد حركته. فالشاه الأسود لا يستطيع الفرار عبر ميدان القوّة التي حشدها الوزير الأبيض.

3 ...Kg7 4 Kf5. الآن وقد أصبح الشاه الأسود محتجزًا حان الوقت لاستقدام المرافق إلى الأمام للمساعدة في القضاء عليه.

4 ...Kf7 5 Qd7+ Kf8 6Kg6 Kg8 7 Qg7

5 الشاه الأسود مهدّد من الوزير، ولا توجد مربّعات للفرار. والوزير لا يمكن أسرُه لأنّ الشاه الأبيض يسانده. (تذكّر أنّ الشاهَيْن لا يستطيعان الوقوف في مربّعين متجاورين). لذلك فقد أُخِذ الشاه. الوضع النهائيّ يبيِّن بوضوح كيف أنّ الطرف المهاجم يجب أن يستعمل الشاه لتحتيم أخذ الشاه الآخر.

عندما لا يوجَد إلّا قطع قليلة على الرقعة، يصبح الشاه قطعةً قويّةً، بخلاف دوره المبكّر في المباراة، حيث يجب أن يُخبَّأ بعيدًا بأسرع ما يمكن. ويهدف التمرين التدريبيّ التالي إلى تنمية مهارتك في استخدام الشاه.

6 كلّ من الطرفَين لديه شاه وأربعة بيادق فقط. ويجب أن تكون حاذقًا وماهرًا إلى أبعد الحدود في لعبك إن أردت أن تفوز. ويجب أن تأسر بيدقًا للعدوّ بواسطة الشاه، ومن ثمّ تدفع بواحد من بيادقك إلى الصفّ الأفقيّ الثامن للحصول على وزير جديد. وعندئذٍ يمكنك أن تفرض أخذ الشاه، مستخدمًا الأساليب الفنّيّة المبيّنة أعلاه.

وإذا شعرت برغبة في زيادة تعقيد الوضع، أضف عددًا قليلًا من البيادق إلى كلّ جانب. هذا التمرين وسيلة رائعة لكي تتعلّم كيف يتمّ التفاعل بين الشاه والبيادق.

أوضاع اختبارية

لكي تُدرك كم تعلّمت من النصف الأوّل من هذا الكتاب، حاول حلّ هذه الأوضاع الاختباريّة العشرة. وسوف تجد أنّ بعضها سهل، لكنّ البعض الآخر يحتاج إلى مزيد من التركيز. حاول أن تستنبط الأجوبة في ذهنك وذلك فقط من خلال دراسة الرسوم في الصفحة المقابلة. وإذا واجهت مشاكلَ في تصوّر تسلسل اللعب، يمكنك دائمًا أن تحدّد الأوضاع على رقعة الشطرنج الخاصّة بك. فحلّ ألغاز ألعاب شطرنج كهذه هو وسيلة ممتازة لصقل مهاراتك. وسوف تجد الأجوبة في الصفحة 60.

1 من بين جميع نقلات البيادق المحتملة التي يمكن أن يؤدّيها الأسود في هذا الوضع، أيّ نقلة هي الأفضل؟

2 يستطيع الأسود أسر الكثير من القطع المختلفة في هذا الوضع. أسر أيّ قطعة هو الأفضل؟

3 الأبيض على استعداد لشنّ هجوم عنيف بنقلات مثل **Q×d6** أو **Re1+**. كيف يستطيع الأسود مواجهة تهديد الأبيض على أفضل وجه؟

4 الرُّخّ الأبيض في وضع رائع على صفّ المربّعات الأفقيّ السابع. كيف يمكن استغلال هذا الوضع لتحقيق كسب مادّيّ؟

5 إنّه دور الأبيض في اللعب. كيف يستطيع الأبيض أن يحقّق كسبًا من خلال هذا الوضع؟

6 ماذا يجب على الأسود أن يلعب هنا؟

7 الأبيض سيلعب، ويمكن أن يحقّق كسبًا مع النقلة التالية. هل تستطيع أن ترى كيف؟

8 الأسود حرّك للتوّ بَيْدقًا إلى الأمام، مهاجمًا الفَرَس البيضاء. كيف سترد؟

9 كيف يستطيع الأبيض تحقيق كسْبٍ مادّيّ من هذا الوضع؟

10 الأبيض ينقصه أربعة بيادق، فهل ما زال من الممكن إنقاذ الوضع؟

◁ أبطال العالم في الشطرنج وعدد السنوات التي احتفظوا فيها باللقب.

ويلهلم ستينيتز
1894–1886

إيمانويل لاسكر
1921–1894

خوسي-راوول كاپابلانكا
1927–1921

ألكسندر أليخين
1935–1927،
1946–1937

ماكس يووي
1937–1935

ميخائيل بوتفينيك
1957–1948،
1960–1958،
1963–1961

بطولة العالم I

كلّ لاعب شطرنج كبير يحلم في أن يصبح بطل العالم في الشطرنج. ويتمّ إدراج الفائز ببطولة العالم التي تُخاض معركتها بشراسة في قائمة شهيرة تضمّ حاملي الألقاب السابقين ويعود تاريخها إلى أكثر من قرن.

بدايات مثيرة للجدل

في 1866، هزم أستراليٌّ واثق من نفسه يدعى ويلهلم ستينيتز اللاعب الألمانيّ أدولف أندرسن في مباراة تحدّي أجريت في لندن وأعلن نفسه بموجبه «بطل العالم في الشطرنج». ولم يكن هناك بطل عالميّ رسميّ من قبل. لم يكن أبدًا من الواضح ما إذا كان ستينيتز يجب أن يكون الأوّل. وفي العام 1883، قام جوهانس زوكرتورت، وهو ألمانيٌّ كسب بضع مباريات في أوروبا، بحيلة مماثلة، وادّعى أيضًا أنّه «بطل العالم». تحدّى ستينيتز منافسه، وأُعِدّت الترتيبات لمباراة في الولايات المتّحدة الأميركيّة عام 1886، وذهب اللقب إلى اللاعب الأوّل الذي فاز في عشر جولات. وهكذا ،ولِدت بطولة العالم الرسميّة.

درجة الشرف العليا

ستينيتز كسب المباراة، ومنذ ذلك الحين أصبحت هناك سلسلة واضحة من الأشخاص الذين توالوا على حمل اللقب. ويحظى أبطال العالم بقدر هائل من الاحترام في عالم الشطرنج. ويمكن أن يكون هناك انقطاعات لسنوات عدّة في مباريات بطولة العالم، لذلك هي تُحدث قدرًا كبيرًا من الإثارة عندما تُقام. وقد تستغرق المباريات أسابيع وأحيانًا أشهرًا لتنتهي.

فاسيلي سميسلوف
1958–1957

ميخائيل تال
1961–1960

تيغران بتروسيان
1969–1963

بوريس سباسكي
1972–1969

بوبي فيشر
1975–1972

أناتولي كارپوف
1985–1975

غاري كاسپاروف
2000–1985

ويلهلم ستينيتز (1836–1900) أدخل أسلوبًا وضعيًّا جديدًا إلى اللعبة. وقد أدرك هذا اللاعب الأستراليّ أنّه ليس من الضروريّ شنّ هجوم كاسح على الشاه من أجل الفوز.

إيمانويل لاسكر (1868–1941) احتفظ باللقب فترةً قياسيّة بلغت 27 سنة. ولد في ألمانيا، وكان عالمًا نفسيًّا عظيمًا على رقعة الشطرنج يلاعب الشخص الذي أمامه لا الرقعة. وتظهر قوّته الفائقة في منتصف اللعبة.

خوسي-راوول كاپابلانكا (1888–1942) جمَع بين ممارسته لعبة الشطرنج وعمله كدبلوماسيّ لبلده كوبا. وقد فضّل الأوضاع الواضحة والبسيطة، وتميّزت انتصاراته بجودة فطريّة لا تتطلّب جهدًا.

ألكسندر أليخين (1892–1946) هجر الاتّحاد السوفياتيّ السابق عام 1921 واستقرّ أخيرًا في باريس. لقد تملّكته اللعبة ودرس الشطرنج ثماني ساعات في اليوم. وكان أسلوبه في اللعب انفجاريًّا وديناميكيًّا. مات معدمًا عام 1946، لكنّه كان لا يزال محتفظًا بلقبه.

ماكس يووي (1901–1981) كان عالمًا رياضيًّا من هولندا وقد كسب مباراته الأولى عندما كان في العاشرة من العمر. وهو لاعب منطقيّ للغاية واحتفظ باللقب مدّة سنتين فقط.

ميخائيل بوتفينيك (1911–1995) كان يدعى «بطريرك الشطرنج السوفياتيّ». كان عالمًا من خلال التدرّب. ودراستُه لجميع مراحل اللعبة، بما في ذلك الافتتاح، تميّزت دائمًا بالمثابرة.

فاسيلي سميسلوف (1921–) ولد في موسكو. كان لاعبًا فاعلًا جدًّا في نهاية اللعبة. وفي كثير من الطرق كان الخليفة الطبيعيّ لكاپابلانكا.

ميخائيل تال (1936–1992) أصبح بطل العالم في الثالثة والعشرين من العمر، وكان أسلوبه في الشطرنج خاطفًا ولا يعرف الخوف. وثبُت أنّ مناوشاته مع زميله اللاعب السوفياتيّ بوتفينيك جديرة بأن تُذكر.

تيغران بتروسيان (1929–1984) ولد في أرمينيا، في الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا. وكان أسلوبه في اللعب دفاعيًّا وكان من الصعب للغاية أن يُهزم.

بوريس سباسكي (1937–) ولد في روسيا. وله أسلوب عفويّ وطبيعيّ، لكن لم يهيمن مدّةً طويلة على مباريات بطولة العالم في الشطرنج. ولم يستطع أبدًا مجاراة تفاني منافسه الكبير بوبي فيشر.

بوبي فيشر (1943–) أصبح الفائز الأصغر على الإطلاق بالبطولة الوطنيّة الأميركيّة وهو في الرابعة عشرة من العمر. الشطرنج استنفد حياته، لكن بعد أن كسب بطولة العالم توقّف عن الاشتراك في ألعاب الشطرنج التنافسيّة وأصبح منعزلًا عن العالم.

أناتولي كارپوف (1951–) تعلّم لعب الشطرنج عندما كان في الرابعة من عمره ودرس مع بوتفينيك في موسكو. هو لاعب فطريّ عظيم ويرتاح للدفاع أكثر منه للهجوم.

غاري كاسپاروف (1963–) ولد في أذربيجان، في الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا، وأصبح بطل العالم الأصغر من دون منازع وهو في الثانية والعشرين من العمر. ولعبه ديناميكيّ وقويّ، على غرار لعب بطله أليخين.

بطولة العالم II

عندما تقام مباراة على بطولة العالم، يتابع ملايينُ المتحمّسين للشطرنج الألعاب. ومعرفة اللاعبين أنّ الكثير من الناس يشاهدونهم قد يدفعهم إمّا إلى الأداء على نحو يثير الإعجاب، أو إلى الانهيار بشكل تامّ.

أفضل نقلة في بطولة عالميّة؟

كان مستوى اللعب في مباريات البطولات العالميّة، كما هو متوقّع، رفيعًا على نحو فائق، لذلك من الصعب اختيار نقلة واحدة من بين الألوف. لكن هذه النقلة جديرة بأن تُذكر على وجه الخصوص (الرسم 1). وهي من مباراة 1966 بين تيغران پتروسيان وبوريس سپاسكي. پتروسيان أجهز على خصمه بالأسلوب.

1 پتروسيان (الأبيض) يتخلّى عن وزيره: 30 Qh8+. إنّها تضحية موقّتة بسيطة لاستدراج الشاه الأسود إلى مربّع ضعيف. سپاسكي استسلم فورًا: بعد 30... K×h8 31 N×f7+ حدثت ضربة شوكة قاتلة من الفَرَس. الشاه الأسود يجب أن يخرج من موضع الخطر:
31 ...Kg7 لكن عندئذٍ تأسر الفَرَس الوزير: 32 N×g5.

2 هذا الوضع يترك للأبيض فَرَسًا وبَيْدقًا إضافيَّين. وفي هذا المستوى يُوْجد تقدّمًا ماديًّا أكثر ممّا يكفي لتحقيق فوز.

3 رغم أنّ كارپوف (الأسود) يهدِّد بأخذ الشاه في الصفّ الأفقيّ الخلفيّ بواسطة رُخِّه، فإنّ هذه الخطوة يمكن اجتنابها بسهولة كبيرة بتحريك البَيْدق-g، وبذلك يوفّر مربّعًا لفرار الشاه. وبدلًا من ذلك، يرتكب كورشنوي خطأً جسيمًا. فهو يلعب 39 Ra1، مُفسحًا المجال لنهاية بارعة: 39... Nf3+، وكورشنوي ينسحب من اللعبة فورًا. فإذا 40 g×f3، عندئذٍ 41 Kh1 Nf2 +40 ...Rg6

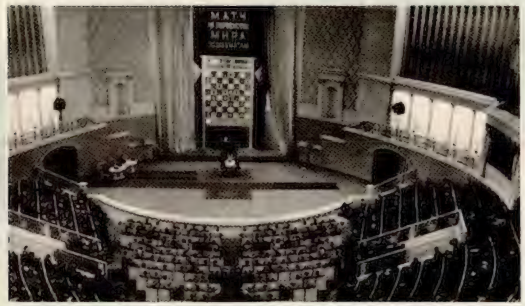
4 الشاه الأبيض مُحتجز في الزاوية. لقد أُخِذ الشاه.

أسوأ نقلة في بطولة عالميّة؟

مثلما توجد نقلات رائعة كثيرة هناك أيضًا عدد من الأخطاء الفادحة. فتحْتَ الضغط، حتى اللاعبون الكبار في العالم يمكن أن يؤدّوا بعض النقلات المروِّعة. سوء التقدير هذا (الرسم 3) مأخوذ من المعركة المريرة على اللقب العالميّ عام 1978 بين ڤيكتور كورشنوي، المتحدّي والمنشقّ السوفياتيّ، ومنافسه اللدود أناتولي كارپوف.

من هو بطل العالم حاليًّا؟

البطل العالميّ الحاليّ في الشطرنج هو النجم الروسيّ ڤلاديمير كرامنيك الذي انتزع البطولة من مواطنه البطل السابق غاري كاسپاروڤ في العام 2000. وكان غاري كاسپاروڤ بدوره قد هزم كارپوڤ في المباراة النهائيّة لبطولة العالم عام 1985. وبذلك دافعَ بنجاح عن لقبه ما لا يقلّ عن خمس مرّات، فهو إذًا بطل العالم.



△ميخائيل بوتڤينيك ودايفيد برونستين يجلسان على المنصّة المركزيّة في قاعة مسرح تشايكوفسكي في موسكو عام 1951 يتصارعان على اللقب النهائيّ.

من ناحية أخرى، ألكسندر خَليفمان من مدينة سان پترسبرغ في روسيا، هو بطل العالم الشرعيّ وفق نظام الاتّحاد الدوليّ للشطرنج. وقد فاز باللقب بعد أن أنهى المباريات في المركز الأوّل في دورة مثيرة أجريت في لاس فيغاس عام 1999 (كاسپاروڤ لم يلعب). قال خليفمان: «أنا بطل العالم في مباريات الاتّحاد الدوليّ للشطرنج، وهي البطولة العالميّة الوحيدة المتاحة لنا في الوقت الحاضر».

△كارپوڤ وكاسپاروڤ نازلا أحدهما الآخر خمس مرّات في مباريات بطولة العالم بين عامَي 1984 و1990، فلعِبا ما مجموعه 144 جولة.

الاتّحاد الدوليّ للشطرنج هو الهيئة العالميّة التي تحكم لعبة الشطرنج. وقد انفصل عنه كاسپاروڤ عام 1993 لينظّم مباريات بطولة عالميّة خاصّة به. ويرى بعض لاعبي الشطرنج أنّ هذه المباريات تفتقر إلى الشرعيّة لأنّها غير مدعومة من الاتّحاد الدوليّ للشطرنج.

يجب أن لا ننسى أناتولي كارپوڤ (بطل العام 1975–1985). فهو ما زال يدّعي أنّه بطل العالم للاتّحاد الدوليّ للشطرنج، رغم أنّه فشل في الدفاع عن لقبه، الذي فاز به أوّلًا عام 1994.

هل أنت مشوَّش الأفكار؟ سوف تكون كذلك...

إذًا مَنْ هو بطل العالم: كاسپاروڤ أو كارپوڤ أو خَليفمان؟ الجواب هو لا أحد منهم بحسب مجلس النوّاب الأميركيّ. ففي 13 آذار (مارس) 1986، أصدر هذا المجلس قرارًا يقول فيه «... إنّ الحكومة الأميركيّة تعتبر بأنّ بوبي فيشر هو بطل العالم الرسميّ في الشطرنج».

▽بوبي فيشر، اللاعب الأميركيّ، فاز باللقب عام 1972 لكن منذ ذلك الحين قلّما لعب.

فاز فيشر باللقب العالميّ عام 1972، لكن عام 1975 جرَّده منه الاتّحاد الدوليّ للشطرنج عندما رفض أن يلعب ضدّ متحدّيه كارپوڤ. ومع ذلك، ما زال يدّعي أنّه بطل العالم والولايات المتّحدة دعمته، على الأقلّ في ثمانينات القرن العشرين.

ولمجرّد تعقيد الأمور، هناك بعض الذين يظنّون أنّ جهاز الكمبيوتر يجب أن يسمّى بطل العالم في الشطرنج! في الصفحتَين 56 و57 يمكنك أن تقرأ عن «ديپ بلو»، جهاز الكمبيوتر الذي هَزم كاسپاروڤ.

اللاعب الأعظم

في كثير من الألعاب الرياضيّة هناك عادةً شخصيّةٌ تَبرز على أنّها الأعظم. ففي الملاكمة معظم الناس يختارون محمّد علي. وفي كرة القدم يفضّلون بيليه. وفي الشطرنج يقع الاختيار على غاري كاسپاروڤ. في عام 1985، وفي سنّ الثانية والعشرين، أصبح كاسپاروڤ أصغر بطل عالميّ في الشطرنج على الإطلاق بعد أن هزم البطل الشرعيّ أناتولي كارپوڤ. ومنذئذٍ دافع كاسپاروڤ بنجاح عن لقبه في خمس مناسبات، كما أنّه فاز في عدّة دورات أخرى.

△غاري كاسپاروڤ يحيّي المعجبين به بعد لحظات من فوزه في اللعبة الحاسمة النهائيّة من مباراة بطولة العالم عام 1985. وقد مُنح إكليل الفوز (أعلاه) لأوّل مرّة خلال ممارسته اللعبة.

السنوات المبكرة

ولد كاسپاروڤ عام 1963، لأب روسيّ وأمّ أرمينيّة، في باكو عاصمة الجمهوريّة السوفياتيّة سابقًا أذربيجان. وفي سنّ الخامسة تعلّم نقلات الشطرنج فقط من خلال مراقبة لِعب أبيه. وتقدّم سريعًا. في ذلك الوقت، كان الاتّحاد السوفياتيّ، بتقاليده العريقة في مجال الشطرنج، المكان الأفضل في العالم للاعب شطرنج موهوب لكي ينمو ويتطوّر. ومنذ سنّ مبكرة، كان كاسپاروڤ قادرًا على أن يحصل على منحة تعليميّة من المرتبة العليا. وكان ارتقاؤه إلى قمّة عالم الشطرنج سريعًا كلمح البرق.

هذا كان الوضع النهائيّ في اللعبة الرابعة والعشرين والنهائيّة من مباراة 1985. كاسپاروڤ (الأسود) نقل للتوّ فَرَسه بعيدًا عن المربّع c2 بحيث أنّ الرُّخّ يهدّد شاه كارپوڤ. إنّها حالة متعارف عليها لتهديد مكتشف. وفي هذه المرحلة تخلّى كارپوڤ عن اللعبة وتخلّى معها عن تاج الشطرنج. عندما يتحرّك الشاه الأبيض، تتولّى الفَرَس أسر الرُّخّ الأبيض على المربّع e6 تاركةً الأسود في وضع الفوز.

◁ في سنّ التاسعة عشرة، كان لكاسپاروڤ حضور ساحر على الرقعة، فأثّر على خصومه بثقته الهائلة وعزمه الراسخ على الفوز.

أسلوب كاسپاروڤ

عندما وصل غاري كاسپاروڤ إلى ساحة الشطرنج العالميّة في أواخر سبعينات القرن العشرين وأوائل ثمانيناته، كان مفعمًا بالنشاط. وهو لم يَهزم خصومه فحسب بل حطّمهم. وكانت معظم ألعاب الشطرنج في سبعينات القرن العشرين تدور حول سَحق مقاومة الخصم من دون الوقوع في مجازفات. أمّا لِعب كاسپاروڤ فمختلف تمامًا، أي ديناميكيّ وانفجاريّ وشجاع.

△ في مباراة بطولة العالم عام 1993، واجه كاسپاروڤ متحدّيًا جديدًا، هو اللاعب الإنجليزيّ نايجل شورت.

سجلّ السيرة

1963 ولد في باكو، في جمهوريّة أذربيجان السوفياتيّة.
1968 تعلّم نقلات الشطرنج.
1975 بطل الاتّحاد السوفياتيّ في الشطرنج عن فئة الأحداث.
1980 بطل العالم في الشطرنج عن فئة الأحداث، وفاز بلقب «الأستاذ الكبير».
1984 أوّل تحدٍّ لكارپوڤ على اللقب العالميّ.
1985 أوقِفت المباراة في شباط (فبراير) بعد خمسة أشهر نتيجةَ إنهاكٍ أصاب كارپوڤ.
1985 كاسپاروڤ يفوز بالمباراة التي استؤنِفت بعد ستّة أشهر ليصبح أصغر بطل عالميّ على الإطلاق في سنّ الثانية والعشرين.
1986 يهزِم كارپوڤ في لندن ولينينغراد
1987 ... وأيضًا في سفيل
1990 ... وأيضًا في نيويورك وليون.
1993 متحدٍّ جديد - يَهزم نايجل شورت.
1995 يدافع عن اللقب ضدّ أناند في نيويورك.
1997 يهزمه الكمبيوتر «ديپ بلو» في نيويورك.
1999 يهزم منافسين كبارًا في أربع دورات كبرى.
2000 فاز في أوّل دورتين رئيسيّتين من السنة.
2000 خسر البطولة أمام مواطنه ڤلاديمير كرامنيك.

المنشقّ السوفياتيّ

الشطرنج والسياسة كانا دائمًا على ارتباط وثيق في الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا. وكانت السلطات السوفياتيّة تعتبر كاسپاروڤ مثارَ قلق. فقد كان صريحًا، صريحًا للغاية. وفي لقائه الأوّل ضمن بطولة العالم مع أناتولي كارپوڤ عام 1984، تدخّلت لجنة الرياضة السوفياتيّة وأوقفت المباراة عندما تبيّن أنّ كارپوڤ، المفضَّل لديهم والموالي للدولة، ينهار من الإنهاك. وقال أحد البيروقراطيّين السوفيات في ذلك الوقت «لدينا بطل عالميّ واحد، ولا نريد بطلًا آخر».

في عام 1990، أُجبر كاسپاروڤ على ترك منزله في باكو على شاطئ بحر قزوين عندما استولى قوميّو أذربيجان على المدينة. وقد استأجر طائرة من موسكو لكي تُجلي ما تستطيع من الجالية الأرمنيّة المهدَّدة. ومنذئذٍ، هو يعيش مع أسرته في موسكو.

هناك شائبة واحدة على سجلّ كاسپاروڤ، وهو خسارته أمام الكمبيوتر «ديپ بلو» عام 1997 (انظر الصفحتَين 56 و57).

أقصر الألعاب وأطولها

يمكن أن يتقرَّر مصير لعبة شطرنج في بضع نقلات فقط، أو قد تستغرق اللعبة مئات النقلات. واللعبة يمكن أن تكون بالسرعة أو البطء الذي يرغبه اللاعبان. ومن أكثر أشكال الشطرنج شعبيّةً «الشطرنج الخاطف» (بليتز) حيث يكون لدى اللاعبين ما مجموعه خمس دقائق لتنفيذ جميع النقلات. وبالنسبة لبعض اللاعبين حتّى هذا الوقت لا يُعتبر سريعًا بما فيه الكفاية...

أقصر الألعاب

يمكن تحقيق أسرع أخذ للشاه في نقلتَين فقط، ولكن فقط مع خصم متعاون إلى حدٍّ كبير، لذلك لا تُعلِّق آمالًا على ذلك. ولا عجب في أن يدعى أخذ الشاه هنا «أخذ شاه المغفَّل» (الرسم 1).

1 1 g4 e5 2 f3 Qh4

أُخِذ الشاه. الشاه المحتجَز في مربّع بواسطة القطع التابعة له لا مجال له للهرب. لقد تلقّى ضربة قاضية من الأبيض! في بداية المباراة يجب دفع البيادق إلى الأمام من وسط الرقعة، وليس من الجانب.

إنَّ أخذَ الشاه السريع المفيدُ أكثر أن نعرف عنه هو «أخذ شاه العالِم». لا يُنصح بهذا الهجوم، فقد يرتدّ بأوخم العواقب. لكن يجب أن تحترس منه في حال فاجأك به أحد اللاعبين (الرسوم 2 و3 و4).

2 1 e4 e5 2 Bc4

نقلات افتتاح منطقيّة من الطرفَين حتّى الآن. البيدقان يتقدّمان إلى الوسط والفيل يصل إلى مربّع جيّد.

2 Bc5 3Qh5

3 الأسود أيضًا يدفع بالفيل إلى الأمام والأبيض يُدخل الوزير في اللعبة، مهدِّدًا البَيْدق على المربّع e5 ومهدِّدًا بأخذ الشاه على المربّع f7. وإذا حرَّك الأسود الوزير إلى e7، فإنَّ كلا الموقعين المهدَّدين ستتمّ حمايتهما. لكن بدلًا من ذلك، يقوم الأسود بنقلة ضعيفة:

3 ...Nc6 4 Q×f7

4 أُخِذ الشاه. فقد لاحظ الأسود أنّ البَيْدق-e بحاجة إلى دفاع فحماه بالفَرَس، لكن فاته التهديد الأكبر، أي أخذ الشاه على المربّع f7. والشاه الأسود لا يستطيع أسر الوزير لأنّه مدعوم من الفيل. إنّه أخذ للشاه كان يمكن اجتنابه.

أطول لعبة

معظم مباريات الدورات الحديثة حُدِّدت لها الآن فترة زمنيّة مفروضة تبلغ سبع ساعات. في السابق لم يكن هناك حدّ زمنيّ. في عام 1989، استغرقت مباراة لُعبت في منافسة جدّيّة 20 ساعة و15 دقيقة وأخذت 269 نقلة. لكن كيف كانت نتيجة هذه المباراة الطويلة؟ التعادل.

ماراتون موسكو

أطول مباراة نهائيّة على الإطلاق ضمن بطولة العالم جرت خلال فترة 1984–1985 وضمّت اللاعبَين السوفياتيَّين أناتولي كارپوف وغاري كاسپاروف. الأوّل الذي يفوز بستّ ألعاب يُعلَن فائزًا. لكن بعد أن كسب كارپوف خمس ألعاب، أصبح غير قادر على هزم كاسپاروف. في إحدى المراحل، كان هناك 17 تعادلًا على التوالي. أخيرًا وبعد 48 لعبة، أوقِفت المباراة إذ عانى كارپوف من إنهاك جسديّ وعقليّ. وفي مباراة العودة، في أواخر 1985، أعيد فرض حدّ أقصى من 24 لعبة، من أجل التخفيف على اللاعبين.

◁ المباراة النهائيّة ضمن بطولة العالم 1984–1985 بين كارپوف (إلى اليسار) وكاسپاروف (إلى اليمين) استغرقت خمسة أشهر مرهقة. وحتّى جمهور الشطرنج الروسيّ فقد صبره في إحدى المراحل فأمطر اللاعبين بصراخ وصفير الاستهجان.

الشطرنج بالمراسلة

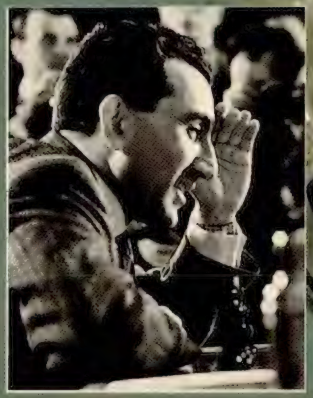
هناك شكل من الشطرنج كسَرَ جميع الأرقام القياسيّة من حيث طول الوقت هو الشطرنج بالمراسلة. فاللاعبون يرسلون نقلاتهم بالبريد إلى بعضهم البعض. ويُسمح عمومًا بثلاثة أيّام قبل الردّ. بعض الألعاب تستغرق سنوات لتنتهي. ومعروفٌ أنّ لاعبين ماتوا قبل أن يكملوا لعبتهم!

الشطرنج السريع

على النقيض من ذلك، نظِّمت أوّل بطولة عالميّة مدّتها دقيقة واحدة (شطرنج الرصاصة) عام 1999. القواعد بسيطة. فعليك أن تلعب جميع نقلاتك في دقيقة واحدة أو تخسر اللعبة. (إذا كان الأمر يهمّك، راجع «نادي الشطرنج» على الإنترنت: «www.chessclub.com».)

التحديق والهَزّ

تثير لعبة الشطرنج انفعالات قويّة إلى درجة أنّ بعض اللاعبين يلجأون أحيانًا إلى خرق القواعد من أجل الفوز. لكنّ الأسلوب الأشيع من الخداع الصريح هو اللَّعِبُ الكَيْديّ، حيث يلجأ اللاعب إلى إزعاج خصمه، لكن مع البقاء ضمن قواعد اللعبة. ففي تاريخ يعود إلى عام 1561، اقترح روي لوبيز، وهو من أفضل اللاعبين في عصره، تحديد موضع الرقعة بحيث يلمع ضوء الشمس في عينَي خصمه.



△ في عام 1977، خاض اللاعب السوفياتي تيغران بتروسيان مواجهة حادّة مع المنشق السوفياتي ڤيكتور كورشنوي، تضمّنت هزّ الطاولة والرّفس بالقدمين!

تصرُّف غير رياضيّ؟

هناك تكتيك معتاد يلجأ إليه أحد اللاعبَين لممارسة بعض التصرّفات السلبيّة على الرقعة. في ما يأتي بعض هذه التصرّفات:

خَبْط القطعة: يلجأ لاعب إلى خَبْط إحدى القطع بعنف في قلب جيشك لتحويل انتباهك عادةً من موقع آخر على الرقعة.

تقطيب الوجه: يوجّه لاعب إلى نقلتك نظرةً تدلّ على حيرة، ويَعقبها بردّ سريع وابتسامة عريضة.

التحديق: هو الأكثر تهويلًا. فقد وجّه بطل العالم ميخائيل تال نظرة محدّقة ثاقبة إلى أحد خصومه فأثارت أعصاب هذا الأخير إلى حدٍّ دفعه إلى استعمال نظّارات شمسيّة عاكسة.

هزّ الطاولة: يمكن أن يكون مثيرًا بالقدر ذاته. فمن الصعب التركيز كما ينبغي عندما تتمايل القطع! وقد استخدم تيغران بتروسيان هذا التكتيك ضدّ ڤيكتور كورشنوي عام 1977. وطلب كورشنوي منه أن يتوقّف، لكنّ بتروسيان ردّ بإقفال جهاز السمع الذي يستخدمه. وردّ كورشنوي برفسة سريعة من تحت الطاولة. واستعدادًا للمباراة التالية أقيم حاجز بينهما تحت الطاولة.

△ خلال المباراة النهائيّة ضمن بطولة العالم لعام 1978، ادّعى فيكتور كورشنوي (إلى اليمين) أنّ فريق كارپوف استخدم تكتيكات خداعيّة.

تعدّي الحدود

مبارة الشطرنج التي أوحَت بأسلوب اللَّعِب الكَيْديّ كانت المباراة النهائيّة ضمن بطولة العالم لعام 1978 بين أناتولي كارپوف، ممثّلًا الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا، وڤيكتور كورشنوي، الذي لم تكن له جنسيّة معيّنة في ذلك الوقت. فقد فرّ كورشنوي من الاتّحاد السوفياتيّ قبل ذلك بسنتين. وفي مثل تلك الظروف المشحونة سياسيًّا، كان لا بدّ أن يحدث دائمًا توتّر كبير أثناء المباراة.

اللبن الزباديّ المُشفَّر

في منتصف المباراة الثانية، قُدِّمت إلى كارپوف وجبة من اللبن الزباديّ. فأصدر مرافقو كورشنوي احتجاجًا رسميًّا بعد المباراة، ادّعوا فيه أنّ الوجبة يمكن أن تحمل رسالة مشفَّرة: «وجبة من اللبن الزباديّ بعد النقلة 20 يمكن أن تعني: نطلب إليك أن تَعرض تعادلًا. الاحتمالات لا حدود لها. بعد هذه الحادثة، تقرَّر أنّ كارپوف يمكنه الحصول فقط على لبن زباديّ بنكهة معيّنة، على أن يُقدَّم إليه في وقت محدّد من قبل نادل يعيَّن لهذا الغرض.

الألاعيب الذهنيّة

جلس الأخصّائيّ في علم النفس الروسيّ الدكتور ڤلاديمير زوخار أمام الجمهور وهو يحدِّق مباشرةً بكورشنوي طوال المباراة. وواجه أحد مرافقي كورشنوي احتمال حدوث تأثير فكريّ غير مشروع بأن أعطى الدكتور زوخار نسخة من رواية مناهضة للسوفيات عنوانها «أرخبيل غولاغ»، ثمّ جلس خلفه طوال بقيّة المباراة وهو ينخسه برأس قلم حبر ناشف.

وللعِلم، فاز كارپوف بالمباراة.

الروس والشطرنج

وصل الشطرنج إلى روسيا في القرن التاسع قادمًا من بلاد فارس. وحتّى القرن العشرين، وعلى غرار البلدان الأخرى، كان الشطرنج أساسًا لعبة يمارسها المثقّفون والميسورون. لكن بعد ثورة تشرين الأوّل (أكتوبر) عام 1917، استحوذ الشطرنج على غالبيّة سكّان الإمبراطوريّة الروسيّة نتيجة تجربة اجتماعيّة استثنائيّة وفريدة.

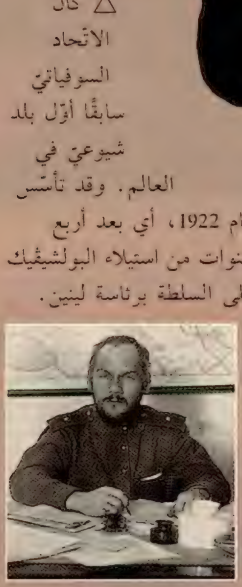
△ كان الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا أوّل بلد شيوعيّ في العالم. وقد تأسّس عام 1922، أي بعد أربع سنوات من استيلاء البولشيفيك على السلطة برئاسة لينين.

الشطرنج والشيوعيّة

بعد أن تسلّم الشيوعيّون السلطة واجهوا تحدّي تلقين الناس مبادئ الماركسيّة، أي النظريّات السياسيّة والاقتصاديّة التي بُنيَ على أساسها الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا. ومن خلال ترويج الشطرنج، أَمِلَت الحكومة أن تغرس مبادئ التفكير العلميّ والمنطقيّ في عقول شعبها وأن تضعف قبضة الكنيسة الأرثوذكسيّة الروسيّة التي كانت تُعتبر عدوّ الشيوعيّة.

الخطّة العظمى

لينين، أوّل زعيم شيوعيّ، كان لاعب شطرنج ماهرًا. وبعد وفاته عام 1924، ساعد نيكولاي كريلنكو، مفوّضَ الحرب في أوّل حكومة روسيّة، على تعميم الشطرنج بين الناس. وسرعان ما أصبحت هناك أندية للشطرنج في المصانع والمدارس في أنحاء البلاد. وكان اللاعبون الصغار الذين يُظهرون مواهب معيّنة يحصلون على مِنَح تعليميّة خاصّة. وقد حقّق برنامج كريلنكو الطّموح نجاحًا كبيرًا. فبحلول عام 1936، اشترك 700,000 لاعب في البطولة التي أقامتها نقابة العمّال السوفياتيّة. وفي أوائل سبعينات القرن العشرين، كان هناك نحو أربعة ملايين لاعب شطرنج مسجّل في الاتّحاد السوفياتيّ.



△ وضع نيكولاي كريلنكو برنامجًا رئيسيًّا لتطوير الشطرنج في الاتّحاد السوفياتيّ.

△ خلال ثلاثينات القرن العشرين، تأسّست أندية للشطرنج في أنحاء الاتّحاد السوفياتيّ: في المصانع والمكتبات والمزارع وفي صفوف الجيش.

«كلّ عامل يلعب الشطرنج في الاتّحاد السوفياتيّ هو قائد منافسة اشتراكيّة في الصناعة».

«الشطرنج هو السلاح الحقيقيّ ضدّ الأضاليل الاجتماعيّة».

△ ميخائيل بوتفينيك (إلى اليسار) أصبح أوّل بطل عالميّ سوفياتيّ من دون منازع عام 1948. وقد كان جادًّا في عمله ومنطقيًّا ووفيًّا تمامًا لنظام بلاده.

النجاح الأوّل

من هذه الحركة الجماهيريّة كان لا بدّ أن يولد أبطال: وكان أوّل نجاح عالميّ كبير ميخائيل بوتفينيك، الذي فاز في دورة نوتينغهام الشهيرة عام 1936. وفي الصحيفة السوفياتيّة الرئيسيّة، پراڤدا، شكر بوتفينيك ستالين، «المعلّم والقائد المحبوب»، الذي ألهمه النصر الذي حقّقه. وفي الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا، انطلقت السياسة والشطرنج جنبًا إلى جنب. وقد كرّس نجاح بوتفينيك الهيمنة السوفياتيّة على الشطرنج في العالم بعد الحرب العالميّة الثانية.

التفوّق السوفياتيّ

من عام 1948 حتّى عام 1972، كان كلّ بطل عالميّ سوفياتيًّا. والنجاح ينتج المزيد من النجاح. وقد أسّس بوتفينيك مدرسة للشطرنج ترتكز على أسلوبه العلميّ والمنهجيّ في تعاطي اللعبة الذي استفاد منه الكثير من اللاعبين، منهم بطلا العالم أناتولي كارپوف وغاري كاسپاروف.

المستقبل

مع انهيار النظام الشيوعيّ عام 1991، وما صاحَبَه من تفكّك للاتّحاد السوفياتيّ، اختفى عمليًّا التمويل الحكوميّ للشطرنج. لكن بوجود هذه التقاليد الشطرنجيّة القويّة، ما زال لاعبون ممتازون يبرزون في المنطقة، ومن المتوقّع أن تستمرّ هيمنتهم لعدّة سنوات قادمة.

▷ الصراعات على الرقعة، مثل مباراة بطولة العالم بين فيشر وسپاسكي عام 1972، عكست التنافس السياسيّ الحادّ، الذي عُرف بالحرب الباردة، بين الاتّحاد السوفياتيّ سابقًا والولايات المتّحدة الأميركيّة.

الكمبيوتر والشطرنج

منذ الأيّام الأولى لعلم الكمبيوتر في أربعينات القرن العشرين، طوّر الباحثون وبنوا آلات تلعب الشطرنج. لكنّ أجهزة الكمبيوتر لم تصبح قويّة إلى حدٍّ يكفي لهزيمة أقوى اللاعبين في العالم إلّا في أواخر ثمانينات القرن العشرين.

◁ اعتقد روّاد الكمبيوتر الأوائل، مثل آلان تورينغ، أنّ تصميم برامج للعب الشطرنج سيكون له فائدة هائلة لعملهم.

◁ في عام 1769، عرض المخترع المجريّ البارون ولفغانغ فون كمبلن آلته الأوتوماتيّة التي تلعب الشطرنج، والتي أسماها «التركيّ». وبدا أنّها تحرّك القطع من تلقاء ذاتها. لكن في الحقيقة كان يشغّلها شخص يحتجب داخل المقصورة السفلى.

كيف يلعب كمبيوتر الشطرنج؟

إنّ أفضل لاعبي الشطرنج البشريّين يستطيعون مستعينين ببديهتهم، تفحُّصَ نحو نقلتَين أو ثلاث في كلّ وضع. وبعد دراسة كلّ وضع على حدة، يقرّر اللاعب النقلة الأفضل.

الكمبيوتر «يفكّر» في لعبة الشطرنج بطريقة مختلفة جدًّا. أوّلًا، يتفحّص جميع النقلات المحتملة في كلّ وضع ومن ثمّ جميع النقلات المحتملة بعد تلك النقلات وهكذا دواليك. والكمبيوتر لا يستغرق وقتًا طويلًا قبل أن يتفحّص بدقّة ملايين الأوضاع المختلفة. لكلّ وضع قيمة مبرمجة مسبقًا، لذلك فإنّ الكمبيوتر يستطيع احتساب أفضل نقلة.

فيما الكمبيوتر يتفحّص عددًا أكبر من الأوضاع، فإنّ لاعبًا بشريًّا يكون أكثر انتقائيّةً فيما يتعلّق بعدد النقلات التي تُدرس في أوّل الأمر. ويرى بعض الناس أنّ البشر يفكّرون في الوضع بشكل أعمق بكثير من جهاز الكمبيوتر.

▽ الفانتوم هو كمبيوتر شطرنج يعمل بشكل مختلف. وهو يستطيع أن يحرّك قطعه باستخدامه أحدث التكنولوجيا.

هل تعلم؟

لعب الشطرنج على الإنترنت مثالي. يمكنك الدخول على الشبكة العالميّة والعثور على ألوف الأشخاص في أنحاء العالم يلعبون الشطرنج. فإذا كنت مهتمًّا باللعب، تحوّل إلى الصفحة 60 حيث تجد قائمة بالمواقع على الشبكة.

◁ أحدث أجهزة كمبيوتر للشطرنج يمكنها أن تلعب على مستويات كثيرة مختلفة وهي تحوي في ذاكرتها عادةً ألعابًا شهيرة مسبقة البرمجة. وهذه الآلات وسيلة ممتازة لكي تحسّن لعبك.

كيف تَهزم كمبيوتر شطرنج موجودًا لديك؟

أجهزة الكمبيوتر التي تلعب الشطرنج وذات المستوى الرفيع هي الآن في متناول الجميع. وهي تمثّل نوعًا مختلفًا من التحدّي لخصم بشريّ. إليك بعض النصائح التي تساعدك على هزيمة كمبيوتر الشطرنج الخاصّ بك.

- إبدأ على المستوى الأدنى، ومن ثمّ ارتقِ.
- أجهزة الكمبيوتر متّقدة الذكاء في التكتيكات القصيرة الأجل، لذلك احترس كثيرًا لقطعك. وانتبه إلى حيل مثل ضربات الشُّوك والمسامير.
- أجهزة الكمبيوتر أقلّ جودة في التخطيط الطويل الأجل. والإنسان أفضل بكثير من هذه الناحية. فإذا وجدت، مثلًا، نقطة ضعف محتملة على الجانب الآخر من الرقعة، تأكّد من استغلالها.
- إذا فشل كلّ شيء آخر، إسحب القابس!

قواعد معلومات الشطرنج

قدرة الكمبيوتر على تخزين كمّيّات هائلة من المعلومات أحدثت ثورة في لعبة الشطرنج. فكلّ لاعب محترف يحمل كمبيوتر حقيبيّ يحوي ملايين الألعاب من مباريات رفيعة المستوى. فبِضربتَين على مفتاح يمكن استذكار مباريات أخصام سابقة، ومن ثمّ تقصّي الضعف في لِعبهم، تمامًا كما يدرس مدرّب فريق كرة قدم دفاعَ الفريق الخصم على الفيديو قبل المباراة.

◁ في عام 1999، هزم غاري كاسباروف فريقًا عالميًّا على الإنترنت. فبعد أربعة أشهر ومنافسة شرسة، فاز كاسباروف في النهاية.

«إذا تمكّن كمبيوتر من هزم بطل العالم، فبإمكانه أن يقرأ أفضل الكتب في العالم، [illegible] أفضل المسرحيّات، وأن يعرف كلّ شيء عن التاريخ والأدب والناس».

غاري كاسپاروڤ، بطل عالميّ في الشطرنج

التحدّي الأكبر

في أيّار (مايو) 1997، أُقيمت مباراة في الشطرنج احتلّت العناوين الرئيسيّة في الصحف العالميّة. غاري كاسپاروڤ، بطل العالم الشرعيّ في الشطرنج، وربّما اللاعب الأعظم في تاريخ اللعبة، جلس ليواجه «ديپ بْلو»، وهو جهاز كمبيوتر يزن 1,4 طنّ بناه وشغّله فريق من العلماء الأميركيّين.

كاسپاروڤ في مقابل «ديپ بلو»

حاول فريق «ديپ بْلو» مرّتين من قبل أن يهزم غاري كاسپاروڤ، في عام 1989 وعام 1996. وفي كلتا المناسبتَين انهزم الكمبيوتر. وفي عام 1997، التقيا لخوض مباراة أخرى من ستّ جولات. فريق آي بي إم، الذي هو وراء «ديپ بلو»، كان واثقًا من أنّ آلته باتت الآن جيّدة إلى حدٍّ يكفي لهزيمة بطل العالم. لكن عندما سُئل غاري كاسپاروڤ قبل المباراة عمّا إذا كان سيحدث ما ليس في الحسبان، أجاب «لا أظنّ أنّه من المناسب الدخول في نقاش حول احتمال خسارتي، أنا لا أخسر أبدًا. ولم أخسر أبدًا في حياتي».

◁ أحد أجهزة المعالجة الضخمة التابعة لـ«ديپ بْلو». والاسم مركّب من التسمية الأصلية التي أُعطيت له، وهي ديپ [illegible] واللقب الذي أعطته شركة آي بي إم [illegible]

المعركة الكبرى

مع تقدّم المباراة أصبح واضحًا أن «ديپ بْلو» كان أقوى بكثير منه في السنوات السابقة. وعند الدخول في الجولة السادسة والنهائيّة، كانت النقاط متساوية. وبعدئذٍ وللمرّة الأولى خلال ممارسته اللعبة، أصيب كاسپاروڤ بانهيار. فبعد ساعة واحدة فقط - لعبة الشطرنج العاديّة على مستوى القمّة تدوم حوالى أربع ساعات - تحوّل وضعه إلى خراب. وفي حفلة الختام كان كاسپاروڤ شاحب الوجه. وقال غاضبًا إنّه إذا شارك «ديپ بْلو» في دورة مباريات نظاميّة، فسوف «يمزّقه إربًا».

△ واحد من فريق «ديپ بْلو» يجلس مقابل كاسپاروڤ (إلى اليمين)، جاهزًا لكي يقوم بنقلات آليّة كما يبدو على الشاشة.

المباريان

		كاسباروف
	الارتفاع	1,8 متر
	الوزن	80 كيلوغرامًا
	العمر	34
32 جهاز معالجة	أجهزة المعالجة	50 مليار خلية عصبية
200 مليون	عدد الحركات في الثانية	2
كهربائيّ	مصدر القدرة	كهربائيّ/ كيميائيّ

المستقبل

لم يسبق أن خسرَ كاسپاروڤ مباراة رئيسيّة، وكان يتحرّق شوقًا إلى الانتقام. ولسوء حظّه تشتّت فريق «ديپ بْلو» بعد المباراة. فهل علينا أن نتخلّى عن أطقم الشطرنج ونترك اللعبة للآلات؟ الجواب هو بالتأكيد لا. فاحتمالات الشطرنج لا نهاية لها في الغالب. و«ديپ بْلو» لا يلعب الشطرنج على أفضل وجه. وحتّى باستخدام أجهزة كمبيوتر أكثر قوّة، لا بدّ من بعض الوقت، قبل أن «يحلّ» الكمبيوتر سرّ اللعبة، وقد لا يحدث ذلك أبدًا.

△ كاسپاروڤ (الأسود) خسر أقوى قطعة لديه، أي الوزير. وتُرك شاهه مكشوفًا وترشك أن تصرعه قطع «ديپ بْلو». في هذه المرحلة، طفح الكيل مع بطل العالم البشريّ فتخلّى عن اللعبة.

تحت ضغط مستمر حيث كان «ديپ بْلو» يؤدّي نقلاته بسرعة أكبر ممّا كان هو يفعل.

مَسْرَد التعريفات

تحوي الصفحات التالية بعض المصطلحات الأكثر استخدامًا في لعبة الشطرنج. ولم تُستعمل جميع هذه المصطلحات في هذا الكتاب، لكن قد تكون مفيدة إذا قرأت كتبًا أخرى حول الموضوع.

أخْذ الشاه نهاية اللعبة عندما يعرَّض الشاه لخطر ولا يستطيع الهروب. (انظر الصفحتين 20 و21)

الأستاذ الدوليّ اللقب الذي يلي مباشرةً لقب الأستاذ الدوليّ الكبير.

الأستاذ الكبير بمعزل عن بطولة العالم، هو أرفع لقب في الشطرنج. ومن ملايين اللاعبين الجدّيّين في العالم، هناك فقط بضع مئات ممّن مُنحوا لقب «أستاذ كبير» من الاتّحاد الدوليّ للشطرنج. واللقب الكامل هو في الحقيقة «أستاذ دوليّ كبير»، لكنّه ليس كثير الاستعمال.

الاتّحاد الدوليّ للشطرنج (FIDE) الهيئة العالميّة التي تحكم لعبة الشطرنج، وقد تأسّست في باريس عام 1924. وللاتّحاد مسؤوليّات كثيرة، وهو يحدِّد القواعد الأكثر غموضًا للّعبة، ويمنح الألقاب مثل الأستاذ والأستاذ الكبير، ويستضيف مباريات الشطرنج الأولمبيّة.

الاستراتيجيّة التخطيط الطويل الأجل.

الاستسلام عندما يعرف أحد اللاعبَين أنّ الهزيمة محتومة، يجوز له أن يكفّ عن اللعب قبل أن يتمّ أخذ الشاه.

الافتتاح المرحلة الأولى من اللعبة. يتمّ إخراج القطع ويصبح الشاه في وضع آمن. (انظر الصفحتين 28 و29)

افتتاح نظام مخطَّط في بداية اللعبة مثل الافتتاح الإسبانيّ.

بيدق طليق بَيْدق ليس أمامه أو على الصفّ العموديّ المجاور له بَيْدق معادٍ. وهذا الوضع يُحتمل أن يوفّر للبَيْدق حرّيّة التحرّك إلى الصفّ الأفقيّ الثامن حيث يمكن أن يصبح وزيرًا.

البَيْدق المعزول يقال إنّ بَيْدقًا أصبح معزولًا إذا لم يكن هناك بيادق من لونه على الصفوف العموديّة المجاورة، ولا يمكن حمايته بواسطة بَيْدق آخر، لذلك يكون، نظريًّا على الأقلّ، أكثر عرضة للهجوم.

الترقية عندما يصل أحد البيادق إلى الصفّ الأفقيّ الثامن يجوز أن يتحوّل إلى أيّ قطعة أخرى، أي إلى فَرَس أو فيل أو رُخّ أو وزير. ولأنّ الوزير قويّ جدًّا، فإنّ القطع الأخرى نادرًا ما يتمّ اختيارها. (انظر الصفحة 17)

التضحية عندما يتمّ التخلّي عن مادّة من أجل إحراز تفوّق، مثل كسب مزيد من القطع على المدى الطويل. (انظر الصفحتين 34 و35)

التقدّم تقديم القطع في بداية اللعبة. وأخذ «المبادرة في التقدّم» يمكن أن تكون له أهمّيّة حاسمة.

التكتيكات هذه لها معنى متميّز في الشطرنج. فالتكتيك هو عمليّة قصيرة الأجل تمارَس لكسب مادّة. والتكتيكات الأكثر شيوعًا اكتسبت أسماء متنوّعة مثل «السِّيخ».

تِمْپو، تِمْپي وحدة زمنيّة يُعبَّر عنها في شكل نقلة. فإذا تقدّم الوزير، مثلًا، لكن كان عليه بعدئذٍ أن يتراجع في الدور التالي، يمكن أن يقال إنّ تِمْپو قد فُقد (نقلة واحدة) وإذا فُقدت عدّة تِمْپي (جمْع تمپو)، عندئذٍ تكون عدّة نقلات قد ذهبت سُدًى.

تهديد الشاه إنّ القطعة التي تهاجم الشاه مباشرةً يقال إنّها تهدّده أو تعرّضه للخطر. (انظر الصفحتين 20 و21)

التهديد المزدوج قطعتان تهدّدان الشاه في الوقت ذاته. وهذا يحدث عندما يحصل تهديد مكتشف وتهدِّد قطعتان الشاه.

التهديد المكتشَف عندما تتحرّك قطعة، فتمكّن قطعة أخرى من أن تهدّد الشاه. (انظر الصفحتين 32 و33)

الجانب جانب واحد من الرقعة.

جهة الشاه نصف الرقعة الذي يقف عليه الشاه في بداية اللعبة، وبمعنى آخر، الجانب الأيمن من الرقعة من وجهة نظر الأبيض. وحتّى لو تحرّك الشاه بعيدًا إلى اليسار، فإنّ جانب الشاه يبقى نصف الرقعة الذي كان يقف عليه في البداية. (انظر جانب الوزير)

جهة الوزير نصف الرقعة الذي يقف عليه الوزير في بداية اللعبة، من وجهة نظر الأبيض، أي الجانب الأيسر من الرقعة. وحتّى لو انتقل الوزير إلى النصف الآخر من الرقعة، فإنّ جانب الوزير يبقى نصف الرقعة الذي كان الوزير يقف عليه في بداية اللعبة. (انظر جهة الشاه)

خطّ صفوف المربّعات التي تمتدّ أفقيًّا من أوّل الرقعة إلى آخرها، ويُشار إليه بالأرقام 1 إلى 8.

الخطّ القطريّ خطّ من المربّعات يتّجه بشكل مائل عبر الرقعة، يستطيع الفيل أن يتحرّك عليه وكذلك الوزير. وتُحدَّد الخطوط القطريّة بتسمية المربّعات في أيّ من الطرَفين، مثل الخطّ القطريّ b1-h7.

زوغْزوانغ كلمة ألمانيّة تعني «إكراه على التحريك». فمن حين إلى آخر يحدث وضع بحيث إنّ أيّ نقلة يؤدّيها أحد اللاعبين ستعرّض وضعه للخطر. ويكون من الأفضل له لو أنّه يقدر على أن يتجاوز دوره. لكن هذا ليس ممكنًا.

السِّيخ عندما تتعرّض قطعتان لهجوم

على الخطّ ذاته. وعادةً تُهاجَم القطعة الأثمن أوّلًا. وعندما تُحرَّك هذه القطعة يتمّ أسر القطعة الأقلّ قيمةً خلفها.

الشطرنج الأعمى لعبة لا يستطيع فيها اللاعب رؤية الرقعة - وليس من الضروريّ على الإطلاق أن يضع عِصابة على عينيه! فاللاعبون يتخيّلون الأوضاع ويطلبون تنفيذ نقلاتهم باستخدام الرموز الاصطلاحيّة.

الشطرنج بالمراسلة (أو الشطرنج البريديّ) لعبة شطرنج تُمارَس بواسطة البريد. وتُسجَّل النقلات برموز اصطلاحيّة خاصّة بالشطرنج وتُرسَل إلى الخصم. يجوز الرجوع إلى الكتب وإجراء تحاليل على الرقعة قبل تقرير إحدى النقلات.

الشَّوْكة عندما تهاجم قطعة واحدة، الفَرَس عادةً، قطعتَين للعدوّ. (انظر الصفحتين 30 و31)

الصفّ العموديّ المفتوح صفّ لا يوجد عليه أيّ بيادق، ممّا يمكّن رُخّ أو وزير من النفاذ عميقًا إلى جيش العدوّ. وأحيانًا تكون السيطرة على «الصفّ العموديّ المفتوح» الوحيد كافية لأحد اللاعبَين لإحراز كسب.

الضمّ تسلسل نقلات يؤدّي إلى كسب مادّيّ أو إلى أخذ الشاه.

العرض المتزامن حدث يتحدّى فيه أستاذ كبير أو خبيرٌ عددًا من اللاعبين الأضعف في وقت واحد. وعادةً يتمّ تحدّي عدد يصل إلى 30 لاعبًا، لكنّ الرقم القياسيّ احتفظ به الصحافيّ اليوغوسلافيّ المختصّ بالشطرنج دِميتري بُجيليكا، الذي نازل 301 لاعب في وقتٍ واحد عام 1982. ودام العرض 9 ساعات، وفاز في 258 لعبة وتعادل في 36 وخسر في 7.

عمود صفّ من ثمانية مربّعات يمتدّ نحو أعلى الرقعة. ويُشار إلى هذه الصفوف العموديّة عادةً بحرف، فمثلًا «يستطيع رُخّا الأسود دخول اللعبة نزولًا على الصفّ العموديّ-c».

غامبيت افتتاح للّعبة يتمّ من خلاله التخلّي عن مادّة لإحراز تفوّق لدى تقدّم اللعب. وهذه عادةً تكون بَيْدقًا أو اثنَين، لكن أحيانًا يمكن أن يشمل التطعيم التضحية بقطعة أكثر أهمّيّةً مثل فَرَس أو فيل. (انظر الصفحة 28)

الغنيمة إنّ القطعة التي تُهاجَم ولا يُدافَع عنها يقال إنّها «غنيمة». وكذلك، فإنّ قطعةً تهاجمها قطعة أقلّ قيمة منها هي أيضًا غنيمة. ومثال على ذلك عندما تهاجِم فَرَس وزيرًا.

فيانشيتو بَيْدق الفَرَس يتقدّم مربّعًا، مفسحًا المجال للفيل لكي يتقدّم على الخطّ القطريّ الأطول - على g2 أو b2 إذا كنت الأبيض، وb7 أو g7 إذا كنت الأسود. ورغم وجود الفيل على جانب الرقعة، فهو يُحدث تأثيرًا على كلّ الرقعة.

قصور الترقية عندما يبلغ أحد البيادق الصفّ الأفقي الثامن، لكن يتمّ اختيار قطعة أخرى غير الوزير.

القطعة الثانويّة فَرَس أو فيل.

قطعة رئيسيّة وزير أو رُخّ.

لوحة النقاط الوثيقة الرسميّة التي تسجَّل عليها النقلات أثناء إحدى الجولات. ويجب تسجيل جميع جولات المباريات، لأنّ ذلك جزء من القواعد الرسميّة للشطرنج.

المادّة مصطلح للقِطع يُستخدم بمعنى أكثر عموميّة عند مناقشة القيم. فمصطلح «الأبيض يخسر مادّةً» يعني أنّ الأبيض يخسر قطعًا أكثر من الأسود.

المبادرة إذا كانت لك المبادرة تكون لديك سيطرة على اللعبة وتستطيع توجيه تهديدات لتضع خصمك في موقف دفاعيّ. والحفاظ على «المبادرة» يوفّر لك خيارات، لكن يجب تحويلها إلى شيء ملموس.

مبادلة عندما يتمّ التنازل عن قطعتين لهما قيمة متساوية. فإنّ «مبادلة الفيل»، مثلًا، تعني أنّ كلا الطرفين تخلّى عن فيل.

المبادلة هي مقايضة قطع معيّنة، أي رُخّ مقابل فَرَس، أو رُخّ مقابل فيل. فإذا خسر لاعب رُخًّا أو فرسًا، مثلًا، يقال إنّ «المبادلة أرخص».

المسمار قطعة تتعرّض لهجوم لكن لا تستطيع التحرّك لأنّ قطعة خلفها، عادةً ذات قيمة أعلى، سوف تقع عندئذٍ في الأسر.

المشكلة وضع مركّب حيث يؤدّي عدد محدّد من النقلات إلى الفوز أو التعادل.

المشكلة الزمنيّة جميع ألعاب المباريات الجدّيّة تُمارَس ضمن حدّ زمنيّ، باستخدام ساعة خاصّة بالشطرنج. والحدّ الزمنيّ القياسيّ لألعاب المباريات هو 40 نقلة في ساعتَين لكلّ لاعب، تليها 20 نقلة أخرى في ساعة واحدة إذا لم تنتهِ اللعبة. وعندما يُسيء اللاعبون استغلال الوقت المخصّص وترتّب عليهم القيام بعدّة نقلات بسرعة لبلوغ عدد النقلات المطلوب، يقال إنّهم «في مشكلة زمنيّة» أو «تحت ضغط زمنيّ». وبعض اللاعبين معتادون على الضغط الزمنيّ، ويبدو أنّهم قادرون على التحريك مع فورة النشاط التي يسبّبها الأدرينالين والتي تأتي عندما تقترب ساعة الصفر.

منتصف اللعبة المرحلة الثانية من مراحل اللعبة الثلاث. وتكون جميع القطع قد تقدّمت وتبدأ المعركة الحقيقيّة. (انظر افتتاح اللعبة ونهايتها ونهاية اللعبة)

نهاية اللعبة أو الانتهاء المرحلة الثالثة من اللعبة بعد الافتتاح ومنتصف اللعبة. وفي نهاية اللعبة لا يبقى إلّا قطع قليلة على الرقعة. الاستراتيجيّة تختلف كثيرًا عن المرحلتَين الأوليَين. وبما أنّ هجمات أخذ الشاه، مثلًا، هي نادرة، فإنّ الشاه يصبح قطعة قويّة. ويكون الهدف في النهاية دفع أحد البيادق إلى الصفّ الأفقيّ الثامن للحصول على وزير جديد.

الهجوم المزدوج قطعة تهاجم قطعتَين في الوقت ذاته. وشوكة الفَرَس هي مثال على هجوم مزدوج.

وضع مانع يكون الوضع مانعًا عندما لا يكون باستطاعة اللاعب صاحب الدور في اللعب أن يقوم بنقلات قانونيّة رغم عدم كونه مهدّدًا. وتنتهي اللعبة بالتعادل. (انظر الصفحة 39)

أجوبة ومصادر

أجوبة على الأسئلة التي وردت في الصفحات 12 إلى 16

الصفحة 12: يستطيع الشاه أن يَكسب الفَرَس على d6 والبَيْدق على d7 والرُّخّ على f8.

الصفحة 13: يستطيع الرُّخّ أن يكسب إمّا البَيْدق على d6 أو الفَرَس على c1.

الصفحة 14: لا يستطيع الفيل أن يكسب إلّا قطعة واحدة: البَيْدق على a2.

الصفحة 15: يستطيع الوزير أن يكسب إمّا الرُّخّ على e7 أو الفَرَس على b6 أو البَيدق على f2.

الصفحة 16: تستطيع الفَرَس أن تكسب إمّا البيدَق على e3 أو الفيل على b4 أو الرُّخّ على c7.

أوضاع اختباريّة، الصفحتان 40 و41

1 يجب ترقية الأسود إلى وزير حيث 1...e1(Q)، ممّا يؤدّي فعلًا إلى أخذ شاه الأبيض.

2 أفضل نقلة على الإطلاق هي أن تلعبَ 1...N×g3، فتكسب فيلًا من دون مقابل. ومن غير المشروع للأبيض أن يكسب الفَرَس بواسطة البَيْدق. فهذا يجعل الشاه عرضة لتهديد من الفيل على b6.

الإنترنت

يوجد عدد من المواقع على الشبكة مخصَّص للعب الشطرنج:

نادي الشطرنج على الإنترنت، الذي يمكن إيجاده على **www.chessclub.com**، مفتوح للّاعبين من جميع المستويات. وهو يضمّ كبار اللاعبين في العالم. وله رسم اشتراك.

لـ MSN موقع أقلّ مستوًى لكنّه أسهل استخدامًا تجده في «نطاق الألعاب»: **www.zone.com**، ولا رسم اشتراك لاستعمال هذا الموقع.

خادم الشطرنج على الإنترنت من دون مقابل (FICS) هو تمامًا كما تدلّ التسمية. فلا رسم اشتراك له. ويمكنك إيجاد هذا الموقع (الشعار: «نفعل ذلك من أجل اللعبة – لا من أجل المال») على: **fics.onenet.net**

شطرنج كاسپاروڤ على الشبكة هو الأكثر طموحًا من جميع المواقع، وهو موجَّه للمبتدئين والخبراء. وتوجد على الشبكة مباريات، وجولات غير نظاميّة، وأحدث أخبار الشطرنج، ومِنح تعليميّة من كبار اللاعبين، وطبعًا مساهمات شخصيّة من كاسپاروڤ ذاته. يمكنك إيجاد الموقع على:
www.kasparovchess.com

3 أفضل طريقة لمواجهة التهديد من الأبيض هي أن تحرّك الشاه بعيدًا عن الوسط بأسرع ما يمكن بواسطة التبييت: 1...0-0. الشاه الأسود في وضع آمن جدًّا لأنّه محميّ خلف البيادق.

4 الأبيض يجب أن يكسب البَيْدق في الوسط بواسطة الفيل: 1 B×d5، مستغلًّا التسمير. وإذا تمّ أسر الفيل 1...B×d5، عندئذٍ يأسر الأبيض الرُّخّ بواسطة 2 R×a7. وإذا لم يتمّ أسره، عندئذٍ سيكسب الأبيض الفيل على b7. وفي كلتا الحالتَين، يحقّق الأبيض كسبًا ماديًّا.

5 يستطيع الأبيض أن يلعب 1...Rh3+، مسدِّدًا ضربة سيخ إلى الشاه والرُّخّ. يجب على الشاه الأبيض أن يتحرّك. على سبيل المثال: 1... Kf2. عندئذٍ يستطيع الأبيض أن يَأسر الرُّخّ على الجانب الآخر من الرقعة: 2 R×a3.

6 يستطيع الأسود أخذ الشاه في نقلة واحدة: 1...Qh2 أُخِذ الشاه.

7 اكتشفَ الأبيض تهديدًا قاضيًا للشاه: 1 Rf2+. الشاه الأسود يجب أن يتحرّك إلى خارج نطاق التهديد الذي يسبّبه الفيل: 1...Kg8، وعندئذٍ يكسب الأبيض الوزير، 2 R×g2، محقِّقًا كسبًا ماديًّا حاسمًا.

8 يوجد هنا أكثر من نقلة جيّدة، لكن الأفضل أن تضحّي بالوزير بواسطة 1 Q×c5+. وإذا لعب الأسود 1... Q×c5، عندئذٍ يسدّد الأبيض ضربة ساحقة بواسطة 2 B×a6 ممّا يؤدّي إلى أخذ الشاه.

9 لدى الأبيض طريقة خداعيّة جدًّا للكسب من هذا الوضع. الأبيض يلعب 1 g8(Q)+. الأسود، طبعًا، يجب أن يكسب الوزير الجديد: 1...K×g8، لكن هنا تأتي ضربة شوكة من الفَرَس: 2 Ne7+. وبعد أن يتحرّك الشاه الأسود خارج نطاق التهديد، تكسب الفَرَس الرُّخّ. وبفَرَس إضافيّة يجب أن يكون الأبيض قادرًا على كسب اللعبة.

10 ما زال الأبيض قادرًا على تحقيق تعادل في اللعبة بهذا الدفاع المدهش: 1 Qg8+. الأسود يجب أن يأسر الوزير، 1... K×g8، لكن عندئذٍ لن يكون للأبيض نقلة قانونيّة. وبما أنّ الأبيض ليس في خطر، عندئذٍ الوضع هو مانع، أي تعادل.

مَسْرَد (كَشّاف)

أ

آي بي إم 56
الأخذ بالمرور 27
أخذ الشاه 12، 20–23، 36، 58
أخذ شاه العالِم 48
أخذ الشاه في الصفّ الأفقيّ الخلفيّ 33
أخذ شاه المغفَّل 48
التضحية 34
تمارين تدريبيّة 38–39
«السماء السابعة» 33
أخذ شاه العالِم 48
أخذ الشاه في الصفّ الأفقيّ الخلفيّ 33
أخذ شاه المغفَّل 48
الأساتذة الدوليّون 59
الأساتذة الكبار 58
أساليب الإلهاء 50
إسبانيا 7، 8، 9
الإسلام 7
أسماء القطع 8
أطول الألعاب 49
الأعمدة (الصفوف العموديّة) 18، 58
أقصر الألعاب 48، 49
ألمانيا 9
أليخين، ألكسندر 42، 43
الإنترنت 55، 60
أندرسن، أدولف 42
أندية الشطرنج 52
أوضاع اختباريّة 40–41
إيطاليا 8، 9
الاتّحاد الدوليّ للشطرنج 45، 58
الاتّحاد السوفياتيّ (سابقًا) 9، 47، 52–53
الاستراتيجيّة 59
الاستسلام 59
الافتتاحات 28–29، 59

ب

بتروسيان، تيغران 43، 44، 50
البطّاريّة القطريّة 32
بطولة العالم 42–47، 49، 51، 53
بلاد فارس 7، 15، 20، 52
بوتفينيك، ميخائيل 42، 43، 53
البيادق 8، 17
الأخذ بالمرور 27
أخذ الشاه في الصفّ الأفقيّ الخلفيّ 33
افتتاح اللعبة 28
البيادق المعزولة 59
ترتيب القطع 11
الترقية 17، 25، 59
التعادلات 36
تمارين تدريبيّة 39
رفع بَيْدق إلى مقام وزير 35، 36
«السماء السابعة» 33
الشَّوكة 30–31
غامبيت 28
قاعدة الخمسين نقلة 37
القيمة 25
المسمار 31
النقلات 17
وضع مانع 37
البيادق الطليقة 59
البيادق المعزولة 59

ت

تاريخ الشطرنج 7–9
تال، ميخائيل 34، 43، 50
التبييت 13، 26–27، 29
التبييت جهة الشاه 26
التبييت جهة الوزير 26
التبييت الطويل 26
التبييت القصير 26
التحديق 50
ترتيب القطع 10–11
الترقية 17، 25، 59
التضحية 34–35، 59
التعادلات 36–37
التقدّم 58
تقطيب الوجه 50
التكتيكات 59
تكرار الوضع 36–37
تمارين تدريبيّة 38–39
تِمْپو 59
تهديد الشاه 20–23، 58
التهديد المزدوج 58
التهديد المكتشف 32–33، 46، 48
تورينغ، آلان 54

ج

الجانب 58
جهة الشاه 59
جهة الوزير 59

ح

الحدود الزمنيّة 49، 59

خ

الخطّ القطريّ 58
الخطّ القطريّ الطويل 32
الخطوط (الصفوف الأفقيّة) 18، 59
خليفمان، ألكسندر 45

د

«ديپ بْلو» 47، 56–57

ر

الرُّخّ 13
أخذ الشاه 36، 38
أخذ الشاه على الصفّ الأفقيّ الخلفيّ 33
التبييت 13، 26–27، 29
ترتيب القطع 10
التضحية 35
التهديد المكتشف 32–33، 46
الرموز الاصطلاحيّة 19
«السماء السابعة» 33
السِّيخ 31
القيمة 25
المسمار 30
النقلات 13
رَفْع بَيْدق إلى مقام وزير 35، 36
الرموز الاصطلاحيّة 18–19
رمي القطعة 50
روسيا 14، 52–53

ز

زوخار، الدكتور ڤلاديمير 51
زوغزوانغ 59
زوكرتوت، جوهانس 42

س

سپاسكي، بوريس 43، 44
ستالين، جوزيف 53
ستينيتز، ويلهلم 42، 43
سميسلوف، ڤاسيلي 43
السِّيخ 30–31، 59

ش

الشاه 12
أخذ الشاه 12، 20–23، 36، 38–39
أخذ الشاه في الصفّ الأفقيّ الخلفيّ 33
البطّاريّة القطريّة 32
التبييت 26–27، 29
ترتيب القطع 10–11
تعادلات 36